

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS X
BUSANA SMK N 6 PURWOREJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh :
MIFTAHUL TRIANA FAJRI
06513241016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGAKARTA
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
SISWA KELAS X BUSANA SMK N 6 PURWOREJO**

Disusun Oleh :

Miftahul Triana Fajri

06513241016

Telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan

Yogyakarta, Oktober 2011

Dosen Pembimbing



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS X BUSANA SMK N 6 PURWOREJO

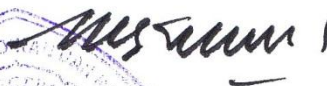
Disusun Oleh :
Miftahul Triana Fajri
06513241016


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Progran Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 Oktober 2011, dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati,M.Pd	Ketua Penguji		07/12-11
M. Adam Jerusalem,M.T	Sekretaris		07/12 -11
Sri Emy Yuli S,M.Si	Penguji		08/12-11

Yogyakarta, Desember 2011
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Miftahul Triana Fajri
NIM : 06513241016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo**” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Oktober 2011
Penulis,

Miftahul Triana Fajri
NIM. 06513241016

MOTTO

Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya serta orang-orang beriman (At-Taubah : 105)

Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

(Al-Baqarah : 216)

Belajarliah kalian, tuntutlah ilmu, sesungguhnya jika kini kalian adalah orang-orang yang kecil dan tidak diperhitungkan manusia, maka kelak kalian akan menjadi orang-orang besar yang diperlukan manusia.

(Al-Hasan bin Ali)

Kenyataan pada hari ini adalah mimpi hari kemarin dan apa yang hari ini merupakan mimpi akan menjadi kenyataan esok hari.

Bermimpi, lalu kejarlah mimpi itu.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan tulisanku ini untuk orang – orang yang kusayangi :

Kedua orang tua ku Ibu tersayang dan Bapak tercinta yang berkorban begitu banyak untuk anaknya, yang senantiasa melafadzkan doa dalam hati dan lisannya

Saudaraku (Mba leli, Mba isna, dan dyah) yang selalu memberikan semangat dan perhatiannya dalam keadaan susah dan senang

Keluarga dan tetanggaku di Maos yang selalu menanyakan kapan kelulusanku. Itu menjadi motivasi tersendiri

Guru –guru, dan dosenku yang dengan sabar membimbing dan menyampaikan ilmu yang sangat bermanfaat

Keluarga seperjuanganku, keluarga besar KMM FT UNY, Tutorial PAI UNY, Takmir Masjid AlMujahidin UNY dan TPA Al-Ikhlas dan Al-Jihad Karang Asem dan kelompok lingkaran kecilku yang tidak dapat kusebutkan namanya satu persatu, yang senantiasa mengingatkan, menasehati dan membelajarkan banyak hal, terimakasih atas ukhuwah selama ini, semoga tidak pernah terhenti.

Keluarga Bluztart house dan alumni-alumninya (MB Ryan, Mb Dewi, Mb Ina, Mb Rina, Arlik, Yuni, Ikom, Lily, Rani , Ana, Nur, Ipeh, Ika, Reni, Dyah, Dini, Amel, Mita, Sufi) keluargaku di jogja yang selalu membuatku bahagia dengan rasa kekeluargaan dan ukhuwah ini

Sahabat S1 Busana 2006 yang selama ini berjuang bersama

Seluruh sahabat dan teman yang berjasa dan kukenal yang tidak dapat kusebutkan satu persatu

Keluarga besar wisma kaputren papringan 2006-2008 yang menjadikan motivasi dalam masa awal kuliah

ABSTRAK
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS X BUSANA SMK
N 6 PURWOREJO

Oleh :
Miftahul Triana Fajri
06513241016

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo; 2) peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT bagi siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subyek penelitian siswa kelas X SMK N 6 Purworejo yang berjumlah 32 siswa. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan April – Mei 2011, terdiri dari dua siklus, dengan tahapan (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Tindakan dilakukan kolaborasi oleh guru dan peneliti yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa dan guru, 2) tes untuk menilai hasil belajar siswa, 3) dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran. Pengujian validitas instrument 1) observasi menggunakan validitas isi dengan meminta pertimbangan tiga ahli dan uji reliabilitas dengan metode ratings, 2) instrument tes menggunakan validitas isi dengan meminta pertimbangan tiga ahli dan menggunakan validitas konstruk dengan rumus *product moment*, sedangkan uji reliabilitas instrument ini menggunakan antar-rater dengan rumus K-R 20. Berdasarkan hasil uji coba instrument pada siswa kelas X Busana 1 SMK N 6 Purworejo sebanyak 32 siswa, maka didapatkan 5 butir soal yang gugur dari 40 soal tes, sehingga tes yang digunakan untuk penelitian sebanyak 35 soal.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT dimulai dengan perencanaan, yaitu: 1) mengidentifikasi masalah, 2) mencari penyebab masalah, 3) memilih masalah yang ada, dan 4) merancang tindakan untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan. Selanjutnya tahap tindakan dan observasi dilaksanakan sesuai rancangan tindakan, yaitu melaksanakan sistem pembelajaran TGT dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran dalam siklus-siklus, setiap siklus melaksanakan tindakan: a) *Teaching*; b) *Team Study*; c) *Game and Tournament*; d) *Recognize Team*, sedangkan tahap refleksi, dilakukan pengamatan dan perbaikan pembelajaran TGT pada siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran TGT pada siklus berikutnya akan berjalan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Serta adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM, peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 24,95% dari 52,34 menjadi 62,6 dengan peningkatan ketuntasan 12,5% menjadi 53,1%. Setelah tindakan siklus II meningkat 23,61% dari 62,6 menjadi 78,47 dengan ketuntasan sebesar 93,8%. Uraian diatas menunjukan bahwa model pembelajaran TGT dapat diterapkan pada mata diklat kewirausahaan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah, pelimpah rahmat dan nikmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo” Proposal penelitian ini dimaksudkan untuk mengadakan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir skripsi.

Penyusun sadar sepenuhnya bahwa proposal penelitian ini tidak mungkin terselesaikan tanpa petunjuk, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof.Dr.Rochmat Wahab,M.Pd.,M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana,M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Sri Widarwati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir Skripsi.
5. Prapti Karomah, M.Pd selaku validator ahli model pembelajaran.
6. M. Adam Jerusalem, MT, selaku validator ahli materi kewirausahaan.
7. Herianto Edhi Nugroho, S.Pd, selaku validator sekaligus guru kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo yang telah banyak membantu dalam penelitian.
8. Dewi Puspitasari, S.Pd selaku guru SMK N 6 Purworejo dan sebagai observer teman sejawat dalam penelitian.
9. Orang tua yang selalu memberikan motivasi dan doa nya dalam pembuatan laporan tugas akhir skripsi ini.

10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan saran, kritik dan masukan dari semua pihak demi kesempurnaan proposal skripsi ini.

Yogyakarta, September 2011

Penyusun

Miftahul Triana Fajri
06513241016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Hasil Belajar.....	11
1. Pengertian Hasil Belajar.....	11
2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
3. Penilaian Hasil Belajar.....	15
4. Macam-macam Teknik Penilaian.....	17
B. Model Pembelajaran Kooperatif.....	23
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	23
2. Karakteristik dan Prinsip – Prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	25
3. Macam – macam Pembelajaran Kooperatif.....	29
4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif.....	36

C. Model Pembelajaran Kooperatif TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).....	39
D. Pembelajaran Kewirausahaan.....	46
1. Visi Usaha.....	51
2. Misi Usaha.....	54
3. Langkah –langkah menyusun visi dan misi usaha.....	56
E. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	57
1. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	57
2. Karakteristik PTK.....	59
3. Model Penelitian Tindakan.....	60
F. Kerangka Berfikir.....	62
G. Pertanyaan Penelitian.....	65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	67
A. Jenis Penelitian.....	67
B. Setting Penelitian.....	70
1. Tempat Penelitian	70
2. Waktu Penelitian.....	70
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	71
1. Subjek Penelitian.....	71
2. Objek Penelitian.....	71
D. Bentuk Penelitian Tindakan Kelas.....	72
E. Perancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	72
1. Perencanaan.....	73
2. Tindakan.....	73
3. Pengamatan.....	76
4. Refleksi.....	76
F. Instrumen Penelitian.....	77
1. Lembar Observasi.....	77
2. Catatan Lapangan.....	79
3. Tes Hasil Belajar	79
G. Teknik Pengumpulan Data.....	80
H. Validitas dan Reliabilitas.....	81
1. Uji Validitas.....	81

2. Uji Reliabilitas.....	85
I. Teknik Analisis Data.....	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Prosedur Penelitian.....	91
B. Hasil Penelitian.....	93
1. Implementasi Model Pembelajaran TGT.....	81
2. Peningkatan Hasil Belajar.....	109
C. Pembahasan.....	119
1. Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan.....	120
2. Ketercapaian Hasil Belajar menggunakan Model Pembelajaran TGT....	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	135
A. KESIMPULAN	135
B. IMPLIKASI.....	137
C. SARAN.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi.....	21
Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok.....	43
Tabel.3 Kisi – Kisi Lembar Observasi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Menggunakan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournamen</i>)	78
Tabel 4. Kisi-Kisi Soal Test.....	80
Tabel 5. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	89
Tabel 6. Kriteria Penghargaan Kelompok.....	90
Tabel 7. Daftar Nilai Tes dan Peningkatan Setiap Siklus.....	109
Tabel 8. Data hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan Pra Siklus.....	111
Tabel 9. Nilai <i>game</i> dan <i>Tournament</i> siklus I.....	113
Tabel 10. Data hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan Siklus I.....	114
Tabel 11. Nilai <i>game</i> dan <i>Tournament</i> siklus I.....	117
Tabel 12. Data hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan Siklus II.....	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Prosedur Pelaksanaan PTK Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournamen(TGT)	64
Gambar 2. Bagan Tahapan penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi arikunto, 2006:97)	69
Gambar 3. Grafik data hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan Pra Siklus.....	112
Gambar 4. Grafik data hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan Siklus I.....	115
Gambar 5. Grafik data hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan Siklus II.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Instrumen Penelitian (Lembar Observasi dan Tes)

Lampiran II. Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran III. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan *Hand Out*

Lampiran IV. Analisis Data dan Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa

Lampiran V. Dokumentasi

Lampiran VI. Surat Ijin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2004 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Salah satu usaha mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan adanya suatu instansi yaitu sekolah. Salah satu sekolah ditingkat menengah atas adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Menurut Tujuan Pendidikan Menengah Kejuruan adalah :

- 1) Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha/dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensidalam program keahlian pilihannya.
- 2) Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigihdalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yangdiminatinya.
- 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari secara mandiri

maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

- 4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi sesuai dengan program keahlian yang dimilikinya. (Pedoman Kurikulum SMK 2004:7)

Berdasarkan penjelasan di atas maka siswa SMK diharapkan memiliki kemandirian, kemampuan mengembangkan diri secara professional dengan kompetensi yang dimilikinya.

Salah satu jurusan dari SMK adalah tat busana. Semakin berkembangnya industri dalam bidang busana seperti garmen, konveksi dan yang lain, memotivasi masyarakat terutama para pelaku industri dan masyarakat yang memiliki kapasitas dalam hal kebusanaan atau jahit menjahit untuk mengembangkan kewirausahaan di bidang busana. Untuk mendukung itu semua perlu adanya mata pelajaran kewirausahaan di SMK. Kewirausahaan adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut bisa berupa ide inovatif, peluang, cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Hasil akhir dari proses tersebut adalah penciptaan usaha baru yang dibentuk pada kondisi resiko atau ketidakpastian.

Kewirausahaan memiliki arti yang berbeda-beda antar para ahli atau sumber acuan karena berbeda-beda titik berat dan penekanannya. Richard Cantillon (1775) misalnya, mendefinisikan kewirausahaan sebagai bekerja sendiri (*self - employment*)/seorang wirausahawan membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga tidak menentu. Jadi definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang

menghadapi resiko atau ketidakpastian. Berbeda dengan Cantillon, menurut Penrose (1963) kegiatan kewirausahaan mencakup indentifikasi peluang-peluang di dalam sistem ekonomi sedangkan menurut Harvey Leibenstein (1968, 1979) kewirausahaan mencakup kegiatan yang dibutuhkan untuk menciptakan atau melaksanakan perusahaan pada saat semua pasar belum terbentuk atau belum teridentifikasi dengan jelas, atau komponen fungsi produksinya belum diketahui sepenuhnya (wikipedia.org). Dengan adanya mata pelajaran kewirausahaan di SMK diharapkan dapat mewujudkan tujuan dari SMK melalui materi-materi yang ada.

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari seluruh komponen yang ada, siswa dan guru sama-sama berperan, guru diharapkan dapat kreatif dan inovatif dalam mengajar, sehingga siswa tidak bosan dan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga dapat menjadikan lulusan yang berkompeten dengan hasil belajar yang sesuai dengan kriteria yang ada. Maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton supaya dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, mampu bersaing sehat dan bersemangat untuk belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berkaitan dengan aspek kendala dalam pembelajaran, penelitian ini mencoba mengamati permasalahan pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo yang masih memiliki kendala hasil belajar yang rendah yaitu 63, belum semua siswa dapat mencapai KKM. Maka untuk meningkatkan kompetensi siswa, guru akan menaikkan KKM menjadi 65, Tujuannya agar siswa lebih bersungguh-sungguh dalam belajar sehingga hasil

belajar siswa dapat meningkat, maka tujuan dari pendidikan kewirausahaan nantinya dapat tercapai saat siswa lulus dari sekolah dan terjun ke dunia usaha, karena jika dibandingkan dengan sekolah lain, hasil belajar dengan KKM 63 masih rendah. Setelah mengadakan observasi awal, dapat ditemukan penyebabnya yaitu karena selama ini guru masih terbatas menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah satu arah yang disajikan dalam teori-teori kompleks sehingga mengurangi minat siswa untuk mempelajari dan mempraktikannya secara lebih dalam. Kebanyakan siswa hanya mencatat dan menghafal apa yang diberikan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan yang menyebabkan siswa akan menjadi bosan dan kurang aktif dalam menyampaikan ide tau gagasannya karena hanya menerima informasi saja, siswa juga kurang bisa berkompetisi untuk memperoleh nilai yang tinggi. Pola belajar semacam ini menjadi permasalahan tersendiri yang banyak ditemukan di sekolah.

Metode pembelajaran tidak boleh membatasi ruang kreatifitas siswa untuk mengkontruksi ide-ide mereka. Berbagai teori, penelitian dan pelaksanaan pembelajaran membuktikan bahwa guru sudah harus mengubah metode pembelajaran ceramah yang diterapkan secara murni tersebut dengan menyusun dan melaksanakan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Anita Lie (2002:4-5) yaitu :

1. Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa
2. Siswa membangun pengetahuan secara aktif

3. Pengajar perlu mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa
4. Pendidik adalah interaksi pribadi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model kooperatif. Menurut Anita Lie (2002:12) pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas- tugas yang memasukkan unsur – unsur keterlibatan siswa secara langsung. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan sstruktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berfikir rasional (Rustaman et al:2003:2006)

Saat ini telah banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dan dikembangkan oleh para ahli, model tersebut diantaranya adalah :

1. *Team Game Tournament* (TGT)
2. *Student Team Achievement Division* (STAD)
3. *Jigsaw II*
4. *Team Acceleated Instruction* (TAI)
5. *Cooperative Integrated Reading and compotition* (CIRC)
6. *Group Investigation*
7. *Learning Together*
8. *Complex Instruction*
9. *Structure Dyadic Methode.*

Alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, motivasi siswa pun akan tinggi karena ada tahap kompetisi yang memacu siswa mendapatkan nilai tinggi dengan kompetisi yang sehat tersebut, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang ada dan hasil belajarpun akan meningkat.

TGT terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi *Teaching* (Presentasi dan pengajaran oleh guru), *Team Study* atau belajar secara tim (kelompok), *Tournament* (perlombaan) dan *recognition* (pengakuan dan penganugerahan). Pembelajaran dilakukan yaitu dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. TGT lebih ditekankan kepada *Gaming* (permainan) yaitu kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Dalam model ini harus ada yang menang dan yang kalah. (Abdul Ghofur, 2001 :12).

Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dan memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman

budaya, gender, sosial-ekonomi, dll. Selain itu yang terpenting pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau teamwork. Keterampilan ini sangat dibutuhkan siswa saat nanti lepas ke tengah masyarakat, terlebih lulusan jurusan busana yang dituntut untuk terjun ke dunia usaha. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan akan meningkat, karena pembelajaran kewirausahaan adalah salah satu mata diklat adaptif yang berisi teori yang dapat dikembangkan dan disampaikan dalam bentuk diskusi dan kompetisi sehingga cocok untuk diterapkan pada model pembelajaran TGT. Maka, dari penelitian ini diharapkan permasalahan yang terjadi di sekolah dapat diatasi dengan diterapkannya model pembelajarn TGT dengan beberapa keunggulannya.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan berikut:

1. Rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa, masih ada hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM, masih rendahnya KKM yang ada di SMK N 6 Purworejo jika dibandingkan sekolah lain yaitu 63.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih sebatas model konvensional menggunakan metode ceramah satu arah, maka terjadi permasalahan berikut :
 - a. Siswa menjadi kurang aktif dan tidak berani menyampaikan ide dan gagasannya karena guru hanya menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan,

- b. Siswa cepat bosan karena pembelajaran monoton dengan ceramah satu arah saja dari guru
- c. Tidak adanya kompetisi dan persaingan dalam kelas sehingga menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar
- d. Terkadang siswa susah memahami materi karena sebatas mendengar, mencatat dan menghafal saja tanpa memahami materi secara mendalam.

C. PEMBATASAN MASALAH

Pendidikan kewirausahaan sangat dibutuhkan oleh siswa saat ini. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan di atas, penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil pembelajaran kewirausahaan siswa kelas X busana dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif karena adanya *game* dan *tournament* yang melibatkan siswa secara langsung baik secara kelompok maupun individu dan guru hanya sebagai pengarah dan penilai saja sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan adanya pembelajaran yang efektif, adanya keaktifan dan motivasi siswa untuk belajar maka hasil belajar siswa akan meningkat.

D. RUMUSAN MASALAH

Dengan memperhatikan batasan masalah di atas, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran TGT pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT bagi siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo?

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran TGT pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT bagi siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara praktis, dapat memberikan manfaat kepada

- a. Peneliti

Sebagai penambah wawasan bagi peneliti dalam mengimplementasikan pengembangan model belajar kooperatif tipe TGT pada khususnya dan model pembelajaran yang lain pada umumnya.

- b. Bagi pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang alternatif

model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan pelajaran kewirausahaan dan sebagai informasi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar Kewirausahaan.

c. Bagi UNY Jurusan PTBB

- 1) Dapat memberikan informasi bagi para mahasiswa sebagai calon guru tentang model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam mengajar kewirausahaan
- 2) Memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa tata busana pada mata pelajaran Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran TGT di SMK N 6 Purworejo.

2. Secara teoritis :

- a. Memberi masukan kepada sekolah dan jurusan yang membutuhkan informasi tentang peningkatan hasil belajar kewirausahaan melalui model pembelajaran TGT di SMK N 6 Purworejo
- b. Sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu dari jenis model pembelajaran. Sedangkan pengertian dari model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Agus Suprijono, 2009:46). Sedangkan menurut Husaini (2010) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas dalam merencanakan pembelajaran oleh guru di kelas.

Menurut Agus Suprijono (2010:46) model pembelajaran ada 3, yaitu :

1. Model Pembelajaran Langsung adalah guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkan langsung kepada siswa.
2. Model pembelajaran Kooperatif adalah peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapakan pada mereka.
3. Model pembelajaran Berbasis Masalah adalah peserta didik menilai sendiri informasi yang telah ditransformasikan itu dapat dimanfaatkan

untuk memahami gejala atau memecahkan masalah yang dihadapi. Pada penelitian ini akan lebih mendalam mempelajari tentang model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang memasukkan unsur – unsur keterlibatan siswa secara langsung (Anita Lie, 2002:12).

Menurut Wina Sanjaya (2009:239) Model pembelajaran kooperatif atau kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok–kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada 4 unsur penting dalam model ini, yaitu : (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Pendapat ini sejalan dengan Abdurrahman dan Bintoro (2000: 78) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih

asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama didalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dengan mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Hal yang menarik dari pembelajaran ini adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan hasil belajar peserta didik juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi social dan harga diri.

2. Karakteristik dan Prinsip – Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2009:242-244), karakteristik model pembelajaran kooperatif dijelaskan di bawah ini.

a. Pembelajaran Secara Tim

Tim harus mampu membuat siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap kelompok bersifat homogen. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima,

sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya.

b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajerial mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan dan fungsi kontrol.

c. Kemampuan untuk Bekerja Sama

Prinsip kerjasama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktifitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam ketrampilan bekerjasama.

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2009:244). Yaitu antara lain :

1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu perlu disadari oleh setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing – masing anggota.

Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu bisa berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama.

3) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerjasama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing – masing anggota, dan mengisi kekurangan masing – masing.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka idalam kehidupan di masyarakat kelak. Tidak setiap siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi. Maka siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi. Misalnya, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan. Cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna.

Lain halnya dengan yang dikemukakan Lungdren (1994) prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang” bersama
 2. Siswa memiliki tanggungjawab terhadap siswa didik lain dalam kelompoknya, selain bertanggungjawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi
 3. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama
 4. Siswa membagi tugas dan berbagi tanggungjawab diantara para anggota kelompoknya
 5. siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompoknya
 6. siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama mengajar
 7. siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok *cooperative*.
- <http://www.damandiri.or.id> diakses tanggal 25 februari 20010.

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Diantara siswa mempunyai hubungan yang positif
2. Siswa dituntut mempunyai tanggung jawab terhadap diri dan kelompoknya
3. Dalam proses belajar siswa dituntut mempunyai tujuan yang sama
4. Dalam pembelajaran siswa diberi tugas individu dan kelompok.

3. Macam – macam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Saat ini telah banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dan dari metode ini banyak dikembangkan oleh para ahli, model tersebut diantaranya adalah :

a. **Student Team Achievement Division (STAD)**

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu : (Slavin:2010:143)

1) Presentasi Kelas

Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas

3) Kuis

Para siswa mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4) Skor Kemajuan Individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih

baik dari sebelumnya. Tiap siswa diberi skor awal. Siswa akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

5) **Rekognisi Tim**

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

b. ***Team Game Tournament (TGT)***

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David de vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Robert E slavin, 2010:13).

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Ada beberapa cara yang dapat dijadikan game pada model pembelajaran TGT, menurut Yasa (2008), TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing –

masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing.

Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

(<http://Ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-time-game-tournamen-tgt/#respon>).

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari model lain adalah karena factor menyenangkan dalam kegiatannya, sementara yang lain memilih yang murni bersifat kooperatif saja. Menurut pendapat Steve Parsons dalam Robert E Slavin (2010:167) TGT adalah salah satu teknik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas. Apa yang dilakukan TGT adalah memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Berdasarkan pendapat diatas, maka keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat belajar siswa, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat persaingan dalam turnamen.

c. **Jigsaw**

Pembelajaran Jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil. Jumlah kelompok tergantung pada topik yang dipelajari. Setelah kelompok asal terbentuk, guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok.

Sesi berikutnya, membentuk kelompok ahli, setiap kelompok ahli mempunyai 10 anggota yang berasal dari masing-masing kelompok asal. Setelah terbentuk kelompok ahli, berikanlah kesempatan kepada mereka berdiskusi samapai benar-benar paham dengan metode penelitian dan materi. Setelah diskusi di kelompok ini selesai, selanjutnya mereka kembali ke kelompok asal. Setelah kembali ke kelompok asal berikan kesempatan kepada mereka berdiskusi. Kegiatan ini merupakan refleksi terhadap pengetahuan yang mereka dapatkan dan hasil berdiskusi di kelompok ahli.

Sebelum pembelajaran di akhiri, diskusi dengan seluruh kelas perlu dilakukan. Selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan memberikan *review* terhadap topik yang telah dipelajari. (Agus Suprijono, 2009:89)

d. ***Team Accelerated Instruction (TAI)***

Dasar pemikiran dari model ini adalah untuk mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa. Unsur-unsur program dari model ini yaitu : *Teams*, Tes Penempatan, Materi-materi kurikulum, Belajar

kelompok, Skor Tim dan rekognasi tim, Kelompok pengajaran, Tes fakta, dan Unit seluruh Kelas.

e. ***Group Investigation***

Pembelajaran dengan metode group investigation dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dikembangkan dari topik-topik itu. Sesudah disepakati, peserta didik beserta guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah.

Setiap kelompok bekerja keras berdasarkan metode investigasi yang telah mereka rumuskan. Aktivitas tersebut merupakan kegiatan sistemik keilmuan mulai dari mengumpulkan data, analisis data, sintesis, hingga menarik kesimpulan.

Langkah berikutnya adalah presentasi hasil oleh masing-masing kelompok. Pada tahap ini diharapkan terjadi intersubjektif dan objektivikasi pengetahuan yang telah dibangun oleh suatu kelompok. Diakhir pembelajaran dilakukan evaluasi dengan memasukkan assesmen individual atau kelompok.

f. ***Learning Together***

Sama seperti jigsaw, hanya siswa salah satu anggota kelompok menyajikan kepada tim lainnya tentang apa yang telah dipelajari. Anggota kelompok bersifat heterogen dan menyelesaikan sebuah

masalah bersama, dan bila mereka berhasil memperoleh ganjaran positif secara kelompok.

g. ***Make a Match***

Langkah melaksanakan model pembelajaran ini adalah :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
- 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- 6) Kesimpulan.

h. ***Think pair and share***

Langkah-langkah:

- 1) Guru menyampaikan inti materi
- 2) Siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya tentang materi permasalahan yang disampaikan guru.
- 3) Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya

4) Atas dasar hasil diskusi, guru mengarahkan pembicaraan pada materi/permasalahan yang belum diungkap siswa.

5) Kesimpulan.

i. *Group investivation go a round*

Langkah – langkah pelaksanaanya adalah sebagai berikut :

- 1) Membagi siswa kedalam kelompok kecil yang terdiri dari ± 5 siswa
- 2) Memberikan pertanyaan terbuka yang bersifat analitis
- 3) Mengajak setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kelompoknya secara bergiliran searah jarum jam dalam kurun waktu yang disepakati.

Dari berbagai macam model pembelajaran kooperatif diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif pada prinsipnya memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk berprestasi dan saling bekerjasama. Model pembelajaran semacam ini sangat baik untuk melatih siswa sejak dini bekerjasama satu sama lain. Disamping itu, antar siswa dituntut untuk saling memberi perhatian terutama bagi mereka yang kemampuan belajarnya masih rendah.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Dari penjelasan tentang pembelajaran kooperatif di atas maka didapatkan adanya kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

a. Kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Meningkatkan harga diri tiap individu
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar.

- 3) Konflik antar pribadi berkurang
- 4) Sikap apatis berkurang
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam
- 6) Retensi atau penyimpanan lebih lama
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- 8) Pembelajaran kooperatif dapat mencegah keagresivan dalam sistem kompetisi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.
- 9) Meningkatkan kemajuan belajar (pencapaian akademik)
- 10) Meningkatkan kehadiran siswa dan sikap yang lebih positif
- 11) Menambah motivasi dan percaya diri.
- 12) Menambah rasa senang berada di sekolah serta menyenangkan teman-teman sekelasnya.

b. Kelemahan pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan di kelas. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas atau pembelajaran dilakukan di luar kelas seperti di laboratorium matematika, aula atau di tempat yang terbuka.
- 2) Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain.
- 3) Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam grup mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai.

- 4) Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya. Hal ini tidak perlu dikhawatirkan sebab dalam pembelajaran kooperatif bukan kognitifnya saja yang dinilai tetapi dari segi afektif dan psikomotoriknya juga dinilai seperti kerjasama diantara anggota kelompok, keaktifan dalam kelompok serta sumbangan nilai yang diberikan kepada kelompok.
- 5) Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok.
- 6) Karakteristik pribadi tidak luntur hanya karena bekerjasama dengan orang lain, justru keunikan itu semakin kuat bila disandingkan dengan orang lain.
- 7) Banyak siswa takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil, bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut.

Dari penjelasan di atas, maka dalam pembelajaran kooperatif pembagian tugas harus rata, setiap anggota kelompok harus dapat mempresentasikan apa yang telah didapatnya dalam kelompok sehingga ada pertanggungjawaban secara individu. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa dimana kekurangan yang mungkin terjadi dapat diminimalisirkan sehingga kelebihan yang didapat lebih menonjol daripada kekurangannya.

B. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Robert E Slavin (2010:13) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David de vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran TGT bisa dilakukan dengan berbagai variasi game. Menurut Silberman(2010) prosedur dari *Teams Game Tournament* (TGT) adalah :

1. Mengelompokkan siswa menjadi sejumlah tim yang beranggotakan 2 hingga 8 siswa, setiap kelompoknya memiliki jumlah anggota yang sama.
2. Memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama.

3. Membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan atau pengingatan akan materi pelajaran. Format pertanyaan hendaknya mudah untuk penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah, atau definisi istilah.
4. Memberikan sebagian pertanyaan kepada siswa. Sebutlah ini sebagai “ronde satu”, setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perorangan.
5. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan siswa diminta untuk menghitung jumlah jawaban yang benar. Selanjutnya siswa diminta untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim. Umumkan skor dari tiap tim.
6. Selanjutnya siswa diminta belajar lagi untuk “ronde kedua”. Kemudian diajukan pertanyaan atau tes lagi sebagai bagian dari ronde kedua tersebut. Selanjutnya siswa diminta untuk menggabungkan skor mereka dan menggabungkan skor mereka di ronde pertama.
7. Lamanya metode ini bisa bervariasi, dan ronde yang digunakan bisa sebanyak mungkin. Pastikan untuk memberi kesempatan pada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde. dan meminta informasi untuk menambah kemampuan kognitifnya.

Sedangkan menurut Robert E Slavin(2005:166-167) Ada lima komponen utama dalam TGT yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. *Tournament*

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar

keempat sebagai *challenger* 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader*2. *Reader* 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger* 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 apabila menurut *challenger* 1 jawaban *reader* 1 salah. *Challenger* 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 tadi apabila jawaban *reader* 1 dan *challenger* 1 menurut *challenger* 2 salah. *Challenger* 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 apabila jawaban *reader*1, *challenger* 1, *challenger* 2 menurut *challenger* 3 salah. *Reader* 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban .Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger* 1 sekarang menjadi *reader*1, *challenger* 2 menjadi *challenger* 1, *challenger*3 menjadi *challenger* 2, *reader* 2 menjadi *challenger* 3 dan *reader* 1 menjadi *reader*2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber Slavin, 1995)

Dari beberapa cara model pembelajaran TGT di atas, maka dapat dijelaskan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1. Mengajar (*teach*)

Mempersentaskan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2. Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran kemudian kelompok berdiskusi. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi.

4. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

Keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat belajar siswa, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat persaingan

dalam turnamen, materi mudah diterima oleh siswa dengan adanya diskusi yang menyebabkan siswa berani mengemukakan pendapat dan lebih memotivasi siswa untuk mempelajari materi.

Selain memiliki keunggulan, model pembelajaran TGT juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

1. Memerlukan alokasi waktu yang relative lebih banyak, terutama kalau belum terbiasa
2. Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistematis
3. Kalau peserta didik belum terbiasa dan menguasai pembelajaran kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal
4. Masalah yang terkait dengan peserta didik antara lain: terdapat peserta didik yang tidak bisa menyesuaikan diri, berperilaku menyimpang, terlalu gaduh, tidak hadir ataupun tidak berlatih secara efektif
5. Beban bagi pengajar yang lebih besar dan harus teliti dalam penilaian

Setelah mengetahui kelemahan model pembelajaran TGT, maka supaya pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik maka ada beberapa cara yang digunakan untuk meminimalisir kelemahan tersebut yaitu:

1. Guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan mengatur waktu dengan baik sesuai kebutuhan dan pada saat pelaksanaan guru harus memperhatikan batasan waktu sehingga waktu tidak melebihi batas
2. *Game dan tournament* dibuat tidak terlalu sulit atau mudah dimengerti siswa supaya siswa cepat faham

3. Guru lebih memperhatikan siswa dan memperingatkan siswa agar tetap serius tetapi tetap santai dan mengikuti pelajaran dengan senang dan dapat menyesuaikan diri.
4. Guru memotivasi siswa supaya siswa dapat belajar dengan efektif, tidak gaduh dan mengikuti pelajaran dengan baik.
5. Guru lebih teliti lagi karena harus mengevaluasi hasil pelaksanaan game and tournament dan juga tes individu.

Salah satu teori belajar mengajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan, pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Sebaliknya, walaupun materi yang dipelajari tidak terlampau sulit untuk dipelajari, namun apabila suasana belajar membosankan, tidak menarik apalagi siswa belajar dibawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami.

Model TGT ini lebih menyenangkan siswa jika dibanding dengan model pembelajaran lainnya yang biasa diaplikasikan kedalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas. Penggunaan model ini diharapkan membuat siswa lebih temotivasi untuk meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, tujuan pembelajaran ini akan lebih tercapai apabila menggunakan model pembelajaran TGT.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana 1999: 22). Agus Suprijono

(2010:5) secara sederhana menyebutkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 141) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Menurut Purwanto (2010:54) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dari beberapa pendapat diatas maka hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa seperti nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap -sikap, apresiasi dan keterampilan setelah ia menerima pengalaman belajarnya melalui proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Definisi hasil belajar dalam masing – masing ranah menurut Benyamin Bloom (dalam Agus Suprijono, 2010:6) adalah sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kewirausahaan yang ingin diketahui berdasarkan ranah ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai pemahaman konsep – konsep atau isi bahan pembelajaran kewirausahaan yang telah diterimanya. Domain kognitif antara lain: *Knowledge* (pengetahuan, ingatan),

Comprehension (memahami, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *Analysing* (menganalisis), *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *Evaluating* (menilai).

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap, minat, nilai, dan konsep diri. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, menghargai seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial dalam kehidupan masyarakat. Domain dari ranah afektif meliputi: *Receiving* (menerima) atau *Attending*, *Responding* (menjawab), *Valuing* (menilai), *Organizing* (mengorganisasi), *Characterizing* (pengkarakteran)

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar pada ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotorik terdiri dari empat domain yaitu : *Moving* (gerakan), *Manipulating* (manipulasi), *Communicating* (komunikasi), *Creating* (menciptakan)

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar setiap ranah memiliki tingkatan yang berbeda, dan masing-masing sudah diklasifikasikan menjadi beberapa domain yang secara keseluruhan hasil belajar melingkupi kognitif yaitu berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami konsep, selanjutnya adalah afektif yang berhubungan dengan sikap, minat, nilai dan konsep diri, yang terakhir adalah ranah psikomotor yaitu

berkenaan dengan bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dalam bentuk perubahan yang harus melalui proses tertentu sehingga ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syaiful Bahri J (2010:141) yaitu :

1. Faktor Individu yaitu berasal dari dalam dirinya yang meliputi :
 - a. Kematangan
Tingkat pertumbuhan mental siswa ikut mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Mengerjakan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan.
 - b. Kecerdasan /intelegensi
Faktor kecerdasan anak berkaitan erat dengan kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah, dimana berfikir memegang peranan yang sangat besar. Oleh karena itu di dalam memberikan pelajaran haruslah memperhatikan sifat individual siswa, salah satunya adalah kecerdasan tiap siswa yang berbeda.
 - c. Latihan
Sesuatu karena terlatih dan seringkali mengulang maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan sebaliknya tanpa latihan pengetahuan yang telah dimiliki menjadi berkurang dan bahkan akan hilang.
 - d. Motivasi
Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri seseorang tersebut atau berasal dari orang lain.
 - e. Sifat – sifat pribadi seseorang
Tiap –tiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda antara satu dengan yang lain. Sifat – sifat dan kepribadian termasuk faktor yang mempengaruhi hasil belajar.
2. Faktor sosial atau dari luar individu yaitu berasal dari orang lain atau faktor lingkungan yang meliputi :
 - a. Keadaan keluarga
Suasana dan keadaan yang bermacam-macam menentukan keberhasilan didalam belajar. Termasuk di dalamnya kelengkapan fasilitas belajar di rumah.
 - b. Guru dan cara mengajar

Guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki peran yang penting di dalam proses belajar mengajar. Sikap dan kepribadian guru menagajrkan suatu pengetahuan turut menentukan hasil yang dicapai anak didik.

c. Alat – alat pengajaran

Faktor guru dan cara mengajar tidak lepas dari alat-alat dan perlengkapan akan membantu mempermudah siswa belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2002: 39-40), hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik, dan psikis.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa yaitu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, sebagian besar lebih dipengaruhi oleh kemampuan siswa sendiri, dan sebagian kecil dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

3. Penilaian Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar, maka perlu adanya proses penilaian. Menilai hasil belajar biasa diartikan sama dengan menguji. Menyelenggarakan penilaian hasil belajar bagi penguji merupakan upaya mengidentifikasi, apakah

siswa/peserta didik telah mampu melakukan hal-hal seperti yang dideskripsikan di dalam rumusan tujuan pengajaran dan berapa baik peserta didik melakukannya sebagai hasil belajar, setelah peserta didik menjalani proses belajar selama kurun waktu tertentu. Peserta didik yang telah menjalani proses belajar selama kurun waktu tertentu akan menempuh penilaian hasil belajar sebagai peserta ujian dalam rangka untuk membuktikan kemampuan peserta didik dalam melakukan hal-hal seperti yang di deskripsikan di dalam rumusan tujuan pengajaran itu (Waridjan, 1991:1).

Menurut Furqon Hidayatullah (2009:79) pembelajaran dapat dikatakan berkualitas setidaknya-tidaknya memiliki beberapa indikator, yaitu :

- a. Pembelajaran yang menantang atau pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk melakukan dan menyelesaikan, akan membuat anak muncul rasa ingin mencoba, ingin melakukan, ingin menyelesaikan tugas guru ataupun ingin memecahkan masalah.
- b. Pembelajaran yang menyenangkan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar dan menyebabkan peserta didik tertarik terhadap pembelajaran tersebut.
- c. Pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan mengembangkan sendiri pelajaran yang telah disajikan guru sebagai tindak lanjutnya karena adanya pembelajaran yang menantang dan menyenangkan
- d. Memberi pengalaman sukses yaitu adanya perasaan yang menyenangkan dan membanggakan bagi peserta didik sebagai akibat telah berhasil menyelesaikan atau memecahkan sesuatu.
- e. Mengembangkan kecakapan berfikir yang dapat dilihat pada kreatifitas peserta didik.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2002:120) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah :

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, penilaian hasil belajar merupakan suatu cara menetapkan kuantitas dan kualitas belajar, serta suatu cara mengidentifikasi tingkat pencapaian tujuan pengajaran oleh peserta didik. Dan hasil belajar dikatakan berkualitas atau proses belajar dikatakan berhasil apabila pelajaran tersebut menantang, menyenangkan, mendorong eksplorasi, member pengalaman, dan mengembangkan kecakapan berfikir yang ditandai dengan siswa mencapai prestasi yang tinggi dan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pengajaran.

4. Macam – macam Teknik Penilaian

Ada beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan oleh guru, yang secara garis besar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu teknik tes dan nontes. Tes adalah suatu alat dalam penilaian yang digunakan untuk mengetahui data atau keterangan dari seseorang yang dilaksanakan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang yang di tes. Teknik tes merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban betul atau salah. Teknik non tes adalah suatu cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban betul atau salah. Penilaian dengan teknik nontes dapat menggunakan cara observasi, wawancara dan angket (Sutomo, 1985:25).

Ada beberapa kriteria yang bisa digunakan dalam menilai proses belajar mengajar menurut Nana Sudjana(2004:57-58) yaitu :

1. Konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum

2. Keterlaksanaan program pembelajaran oleh guru
3. Keterlaksanaan kegiatan belajar oleh siswa
4. Motivasi belajar siswa
5. Keaktifan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar
6. Interaksi guru dan siswa
7. Kemampuan atau ketrampilan guru mengajar dan kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa

Kaitannya dengan keseluruhan strategi dan proses belajar mengajar, biasanya norma yang digunakan dalam rangka usaha penilaian adalah hal-hal yang diturunkan dari tujuan-tujuan pengajaran yang ingin dicapai melalui pengajaran.

Norma tersebut dikenal dengan istilah Penilaian Acuan Norma dan Penilaian Acuan Patokan (Sugihartono, 2007:131-132)

1. Penilaian Acuan Norma (PAN) disebut juga Penilaian Acuan Relatif atau Penilaian Acuan Kelompok, yaitu penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar seorang siswa terhadap hasil belajar siswa lainnya dalam kelompok. Patokan ini pada dasarnya menggunakan kurve normal dan hasil perhitungannya sebagai dasar penilaian. Dua kenyataan yang ada dalam kurve normal yang dipakai untuk membandingkan atau menafsirkan angka yang diperoleh masing-masing siswa yaitu angka rerata (mean) dan angka simpangan baku. Patokan ini bersifat relatif karena dapat berubah-ubah atau dapat bergeser ke atas atau ke bawah sesuai dengan besarnya dua kenyataan yang diperoleh di dalam kurve itu. Penerapan norma ini dilakukan setelah diadakan pengukuran, karena norma yang ditetapkan sangat bergantung hasil pengukuran pada suatu saat.
2. Penilaian Acuan Patokan (PAP) artinya penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa terhadap suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa sebelum usaha atau kegiatan penilaian dilakukan, terlebih dahulu harus ditetapkan patokan yang akan dipakai untuk membandingkan angka-angka hasil pengukuran agar hasil pengukuran itu mempunyai arti tertentu. Patokan yang telah ditetapkan sebelum pengukuran atau penilaian dilakukan biasanya disebut “batas lulus” atau tingkat penguasaan minimum. Dengan demikian siswa dapat mencapai batas lulus dapat menempuh atau mempelajari bahan selanjutnya, begitu pula sebaliknya bagi siswa yang belum mencapai skor batas lulus agar memantapkan belajarnya sehingga akhirnya lulus.

Macam-macam alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian (Depdiknas :2004)

1. Tes Tulis

Tes tulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan peserta didik diberikan dalam bentuk tulisan. Ada dua bentuk soal tes tulis, yaitu :a) soal yang memilih jawaban yaitu meliputi: soal pilihan ganda, dua pilihan(benar-salah, ya-tidak) dan soal menjodohkan; b) soal dengan mensuplai jawaban, yaitu meliputi: isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek soal dan soal uraian.

2. Penilaian Unjuk Kerja / observasi

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi.

3. Penilaian penugasan (proyek) / Pemberian Tugas

Proyek adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis data, serta pelaporan hasil kerjanya.

4. Penilaian hasil kerja (produk) / Tes Tindakan

Penilaian hasil kerja merupakan penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, proses dan hasil

5. Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian terhadap hasil karya siswa dalam periode tertentu.

6. Penilaian sikap / Tes Sikap

Penilaian sikap merupakan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu objek, fenomena atau masalah.

7. Penilaian diri

Penilaian diri adalah merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal.

Berdasarkan pendapat diatas, teknik penilaian hasil belajar yang dapat digunakan guru yaitu tes tulis, penilaian unjuk kerja, penilaian portofolio, penilaian sikap, dan penilaian diri. Pada penilaian hasil belajar kewirausahaan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan jenis penilaian tes dan observasi. Pengukuran hasil belajar siswa berdasarkan ranah kognitif dilakukan dengan tes, yaitu siswa dapat memahami materi visi dan misi usaha, siswa dapat menunjukan, membandingkan, menyebutkan dan menghubungkan dilakukan dengan adanya *game* dan *tournament*. Sedangkan pada ranah afektif dilakukan dengan diskusi kelompok, *game* dan *tournament* yaitu siswa dapat mengapresiasi, menerima dan menghayati pelajaran kewirausahaan. ranah psikomotor diukur dengan adanya *game* dan *tournament* yaitu saat siswa bergerak dan aktif dalam diskusi dan kompetisi saat *tournament*. Pada intinya, semua tahapan dalam *team game and tournament* dan evaluasi dengan tes dapat mengukur peningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa dengan fungsinya masing-masing.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang ingin diukur. Berikut adalah tabel jenis, indikator dan cara evaluasi prestasi menurut Muhibbin Syah (2007:151).

Tabel 1. Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi

Ranah / Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
A. Ranah Kognitif		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes Lisan 2. Tes Tulis 3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali	1. Tes Lisan 2. Tes Tulis 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes Lisan 2. Tes Tulis
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes Tulis 2. Tugas
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	1. Tes Tulis 2. Tugas
6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	1. Tes Tulis 2. Tugas
B. Ranah Afektif		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak	1. Tes Tulis 2. Tes sikap 3. Observasi
2. Sambutan	1. Kesiadaan berpartisipasi/terlibat 2. Kesiadaan memanfaatkan	1. Tes Sikap 2. Tugas 3. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi	1. Tes sikap 2. Tugas 3. observasi
4. Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari	1. Tes sikap 2. Tugas 3. Observasi
5. Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan/ meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	1. Tugas 2. Observasi
C. Ranah Psikomotor		
1. Kertampilan bergerak dan bertindak	1. Mengkoordinasikan gerak, mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi 2. Tes tindakn
2. Kecakapan ekspresi	1. Mengucapkan	1. Tes lisan

verbal dan nonverbal	2. Membuat mimik dan gerak jemari	2. Observasi
----------------------	-----------------------------------	--------------

Tabel tersebut menjelaskan bahwa cara evaluasi dipengaruhi oleh indikator dan ranahnya, misalnya pada ranah kognitif, jika ingin mengetahui kemampuan siswa dalam pengamatan, indikator dapat menunjukkan dapat dilakukan evaluasi tes lisan, sedangkan untuk menilai siswa dalam membandingkan bisa dilakukan evaluasi tes, dan untuk mengetahui apakah siswa dapat menghubungkan, siswa diberikan evaluasi observasi.

Pembelajaran kooperatif menawarkan Model evaluasi yang berbeda dimana terdapat nilai individu dan nilai kelompok. Meskipun siswa bekerja bersama, siswa secara perorangan bertanggung jawab terhadap belajarnya sendiri. Pemberian nilai kelompok hendaknya tidak dilakukan sampai siswa merasa enak dengan pembelajaran kooperatif. Diakhir cooperative learning dilakukan evaluasi dan penghargaan kelompok. Evaluasi dikerjakan secara individu dalam waktu 45 menit sampai 60 menit. Pada saat evaluasi ini siswa harus menunjukkan apa yang telah ia pelajari saat bekerja dengan kelompoknya. Skor yang diperoleh siswa dalam evaluasi selanjutnya diproses untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan bentuk penghargaan kelompok menurut Sukarmin (2002:5) adalah sebagai berikut:

a. Menghitung skor individu dan skor kelompok

Penghitungan skor tes individu ditujukan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih

pemerolehan skor tes terdahulu dengan skor tes terakhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberi sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya.

b. Memberi penghargaan prestasi kelompok Skor

Dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan anggota kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat diatas, pembelajaran kooperatif memerlukan adanya penghargaan kelompok dan menggunakan penskoran baik dari individu maupun kelompok yang masing-masing memiliki fungsi melihat perkembangan nilai.

D. Pembelajaran Kewirausahaan

Beberapa puluh tahun yang lalu ada pendapat yang mengatakan bahwa kewirausahaan tidak dapat diajarkan. Akan tetapi sekarang ini kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang dapat diajarkan di sekolah – sekolah dan telah bertumbuh sangat pesat. Transformasi pengetahuan kewirausahaan telah berkembang pada akhir-akhir ini. Demikian pula di negara kita pengetahuan kewirausahaan diajarkan di sekolah dasar, menengah, perguruan tinggi dan di berbagai kursus bisnis, Jadi kesimpulannya kewirausahaan itu dapat diajarkan. Berikanlah para siswa penanaman sikap-sikap perilaku untuk membuka bisnis kemudian kita akan membuat mereka menjadi seorang wirausaha yang berbakat.

Menurut Sumitro dkk (2006:30) pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara guru dan siswa yang terprogram dalam kegiatan belajar yang dimana keberhasilannya ditunjang oleh metode, bahan, media dan evaluasi pembelajaran yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut

Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berfikir kreatif dan inovatif (Suryana, 2001:6).

Menurut Sumarni(2006:26) tujuan dari pendidikan kewirausahaan adalah untuk mendidik siswa sehingga mereka punya pribadi yang dinamis dan kreatif, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya bergantung pada orang lain tetapi mampu berusaha sendiri. Harapan setelah dilaksanakan pembelajaran tersebut, pengetahuan kewirausahaan dan minat berwirausaha siswa meningkat, serta siswa menjadi pribadi yang lebih kreatif, dan inovatif serta mampu membuka usaha secara mandiri maupun bekerjasama.

Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran kewirausahaan merupakan kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada hal-hal yang berhubungan dengan penciptaan usaha yang memerlukan kreativitas dan inovasi. Pembelajaran kewirausahaan mencakup tentang menumbuhkan jiwa wirausaha, perencanaan usaha, dan pengelolaan usaha. Siswa diberi

pengetahuan yang berhubungan dengan kewirausahaan, serta diberi motivasi supaya timbul minat untuk berwirausaha.

Pelaku atau orang yang melakukan kegiatan kewirausahaan disebut wirausaha. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Depdiknas : 2002) wira berarti pahlawan, utama, sifat jantan(berani) dan perwira. Sedangkan usaha berarti kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran (perbuatan, prakarsa, ikhtiar, daya upaya) untuk mencapai sesuatu dalam memenuhi kebutuhan hidup. Jadi wirausaha adalah seseorang yang pikiran, perbuatan, prakarsa, ikhtiar dan daya upaya untuk mencapai sesuatu dalam memenuhi kebutuhan hidup. Sedangkan menurut Geoffrey G Meredith (2005:5) wirausaha adalah individu – individu yang berorientasi kepada tindakan dan bermotivasi tinggi mengambil resiko dalam mengejar tujuannya.

Jadi dapat disimpulkan, wirausaha adalah kegiatan berani yang dilakukan oleh seorang manusia utama yang memiliki ciri – ciri wirausaha dalam mengambil keputusan untuk berdiri di atas kemampuan sendiri dan bermotivasi tinggi untuk mengambil resiko dan mengejar tujuan hidupnya dengan mengembangkan ide dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang dan perbaikan hidup serta mengerahkan tenaga dan pikiran dalam memanfaatkan sumber daya yang dimiliki dengan upaya kreatif dan inovatif untuk mencapai sesuatu dalam memenuhi kebutuhan, dengan maksud untuk dijual atau dipertukarkan untuk pendapatan pribadi atau rumah tangga.

Menurut Sirod Hantoro (2005), dalam pembelajaran kewirausahaan terdapat ciri-ciri manusia wirausaha yaitu:

a. Memiliki moral yang tinggi

Wirausahawan yang memiliki moral yang tinggi adalah manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, manusia yang memiliki kemerdekaan batin sehingga tidak mengalami banyak gangguan, kekhawatiran, serta tekanan-tekanan di dalam jiwanya.

b. Memiliki sikap mental wirausaha

Memiliki sikap mental wirausaha tinggi mempunyai kemauan keras untuk mencapai tujuan dan kebutuhan hidupnya, memiliki keyakinan yang kuat atas kekuatan yang ada pada dirinya, memiliki kejujuran dan bertanggungjawab dan memiliki ketahanan fisik dan mental.

c. Memiliki kepekaan terhadap lingkungan

Wirausahawan harus mampu mengenal lingkungan yang memungkinkan manusia dapat mendayagunakan sumber daya alam secara efisiensi untuk kepentingan hidup.

d. Memiliki keterampilan wirausaha.

Untuk menjadi manusia wirausaha yang tangguh diperlukan beberapa jenis keterampilan, diantaranya adalah keterampilan berfikir kreatif, keterampilan mengambil keputusan, keterampilan dalam kepemimpinan, keterampilan menejerial, dan keterampilan bergaul.

Dalam realitas usaha, setiap pengusaha memiliki dasar motivasi yang berbeda-beda dalam memulainya. Motivasi tersebut disesuaikan dengan kompetensi yang dimiliki serta visi dan misi usaha yang akan dibangun. Untuk itu, setiap dasar motivasi pengusaha memiliki konsekuensi yang berbeda –

beda terhadap proses pencapaiannya meskipun tujuan akhirnya sama yaitu kesuksesan.

Silabus Mata Diklat Kewirausahaan SMK N 6 Purworejo X sampai kelas XII mencakup materi sebagai berikut :

1. Kelas X

Standar Kompetensi :

a. Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha

Kompetensi Dasar :

- 1) Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
- 2) Menerapkan sikap dan perilaku kerja presatatif
- 3) Mengembangkan semangat wirausaha
- 4) Membangun komitmen bagi dirinya dan bagi orang lain
- 5) Mengambil resiko usaha

b. Menerapkan jiwa kepemimpinan

Kompetensi Dasar :

- 1) Menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet
- 2) Mengelola konflik
- 3) Membangun visi dan misi usaha

2. Kelas XI

Standar Kompetensi : Merencanakan usaha kecil/mikro

Kompetensi Dasar :

- 1) Menganalisis peluang usaha
- 2) Menganalisis aspek-aspek pengelolaan usaha

3) Menyusun proposal usaha

3. Kelas XIII

Standar Kompetensi : Mengelola usaha kecil/mikro

Kompetensi Dasar :

- 1) Mempersiapkan pendirian usaha
- 2) Menghitung risiko menjalankan usaha
- 3) Menjalankan usaha kecil
- 4) Mengevaluasi hasil usaha

Pada penelitian ini materi yang diajarkan adalah materi pada semester 2 kelas X. Standar kompetensi menerapkan jiwa kepemimpinan dengan Kompetensi dasar membangun visi dan misi usaha, materi ini diambil karena diharapkan siswa dapat merumuskan dan menyusun visi dan misi usaha serta mengetahui kegiatan yang dapat digunakan untuk mencapai visi dan misi usaha.

1. Visi Usaha

Menurut Wibisono (2006:43) visi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan cita-cita atau impian sebuah organisasi atau perusahaan yang ingin dicapai di masa depan atau dapat dikatakan bahwa visi merupakan pernyataan *want to be* dari organisasi atau perusahaan. Visi juga merupakan hal yang sangat krusial bagi perusahaan untuk menjamin kelestarian dan kesuksesan jangka panjang.

Dalam visi suatu organisasi terdapat juga nilai-nilai, aspirasi serta kebutuhan organisasi di masa depan seperti yang diungkapkan oleh Kotler

yang dikutip oleh Nawawi (2000:122), Visi adalah pernyataan tentang tujuan organisasi yang diekspresikan dalam produk dan pelayanan yang ditawarkan, kebutuhan yang dapat ditanggulangi, kelompok masyarakat yang dilayani, nilai-nilai yang diperoleh serta aspirasi dan cita-cita masa depan. Visi yang efektif antara lain harus memiliki karakteristik seperti :

- a. Imagible (dapat di bayangkan).
- b. Desirable (menarik).
- c. Feasible (realities dan dapat dicapai).
- d. Focused (jelas).
- e. Flexible (aspiratif dan responsif terhadap perubahan lingkungan).
- f. Communicable (mudah dipahami).

Visi bagi organisasi atau perusahaan dapat digunakan sebagai:

- a. Penyatuan tujuan, arah dan sasaran perusahaan
- b. Dasar untuk pemanfaatan dan alokasi sumber daya serta pengendaliannya
- c. Pembentuk dan pembangun budaya perusahaan (corporate culture).

Jadi visi adalah sebuah tujuan, keinginan, atau angan-angan (gambaran) masa depan perusahaan yang ingin anda bangun, pilih, dan besarkan. Oleh karena itu visi yang ideal menurut Hendro (2002:162) adalah sebagai berikut :

- a. Sederhana (*simple*), sehingga mudah di pahami, diimajinasikan, dan di bayangkan besar, ukuran posisi, perusahaan anda.

- b. Terukur (measurable), Jika ini tidak sesuai dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, sebuah khayalan semu yang mustahil untuk di wujudkan.
- c. Tejangkau (reachable), Jika visi terukur, sederhana tetapi tidak mungkin bisa di wujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk Anda, meskipun mungkin ideal bagi orang lain.
- d. Beralasan (reasonable), Visi juga mengandung unsur pokok, yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis anda di masa datang.
- e. Ambisius. Jika visi tidak mengandung unsur yang bersifat ambisius, visi itu juga akan kehilangan energy.
- f. Periode waktu (time frame). Sebuah visi dengan target waktu yang jelas akan memudahkan tingkat ketercapaian visi tersebut.
- g. Bersifat strategis (strategic). Visi yang tidak bersifat strategic tidak akan berdampak besar pada usaha Anda.
- h. Sifat strategis yang dimaksud adalah bisa menjadi tujuan untuk bersaing, ada unsur pembeda dengan yang lain, bisa menjadi motivator, unik dan berbeda dengan yang lain.
- i. Ada kejelasan hubungan kejadian saat ini dengan kejadian masa datang.
- j. Perspektif kondisi Anda saat ini ke masa datang.
- k. Komunikatif. Jika visi tidak dapat di komunikasikan atau terlalu rumit, yang akan mengerti visi Anda hanya Anda sendiri.

Jadi dapat disimpulkan, visi yang dapat dikatakan ideal adalah visi yang sederhana, terukur, terjangkau, beralasan, ambisius, memiliki periode waktu, strategis, ada kejelasan hubungan, perspektif kondisi saat ini ke masa datang dan komunikatif.

2. Misi Usaha

Pada dasarnya misi merupakan alasan mendasar eksistensi suatu organisasi (Drucker, 2000:87). Pernyataan misi organisasi, terutama di tingkat unit bisnis menentukan batas dan maksud aktivitas bisnis perusahaan. Jadi perumusan misi merupakan realisasi yang akan menjadikan suatu organisasi mampu menghasilkan produk dan jasa berkualitas yang memenuhi kebutuhan, keinginan dan harapan pelanggannya (Prasetyo dan Benedicta, 2004:8). Menurut Wheelen sebagaimana dikutip oleh Wibisono (2006:46-47), misi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan eksistensi organisasi yang memuat apa yang disediakan oleh perusahaan kepada masyarakat, baik berupa produk ataupun jasa.

Tujuan dari pernyataan misi adalah mengkomunikasikan kepada stakeholder, di dalam maupun luar organisasi, tentang alasan pendirian perusahaan dan ke arah mana perusahaan akan menuju. Oleh karena itu, rangkaian kalimat dalam misi sebaiknya dinyatakan dalam satu bahasa dan komitmen yang dapat dimengerti dan dirasakan relevansinya oleh semua pihak yang terkait.

Jadi misi adalah usaha, pemikiran dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan sebuah visi yaitu tindakan untuk memperjelas apa yang

dikehendaki oleh pemilik perusahaan dan menjadi pegangan untuk menjalankan usaha Anda sekarang dan yang akan datang hingga visi itu terwujud.

Unsur-unsur pokok sebuah misi adalah sebagai berikut ;

- a. Kiat dan usaha untuk mewujudkan visi
- b. Nilai-nilai dasar organisasi yang dinyatakan dalam misi organisasi.
- c. Segmen pasar dan pelanggan.
- d. Pernyataan tentang produk atau jasa yang di masuki (dijualnya).
- e. Keyakinan yang kuat, asumsi-asumsi dan budaya kerja dengan orientasi mutu.
- f. Pernyataan strategis jangka panjang dan jangka pendek.
(<http://mahaputrihandayania.blogspot.com/>)

Menurut Hendro (2002:162) misi akan efektif bila bersifat :

- a. Ringkas dan jelas. Mudah di pahami, gampang di ingat, menyatakan bidang spesifikasi secara jelas.
- b. Unik. Harus ada unsur pembeda agar tidak klise.
- c. Fleksible. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksible agar sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Bisa membantu untuk mengambil keputusan. Misi juga menjadi pegangan kerja, arah kebijakan perusahaan dalam operasionalnya sehingga bisa membantu manajer, pimpinan atau orang yang ada didalamnya untuk mengambil keputusan.

- e. Budaya perusahaan. Misi harus membentuk unsur pembentuk etos kerja, motivasi, semangat kerja dan juga budaya kerja sehingga mengandung nilai-nilai yang harus di angkat dan menjadi ciri-ciri perusahaan yang di pegang teguh oleh karyawannya.
- f. Memberikan inspirasi. Ada unsur ambisi, tekad bulat, dan arah perusahaan sehingga misi juga memberikan inspirasi dan ide-ide baru bagi siapa saja yang ada dalam organisasi.

Jadi unsur – unsur pokok atau sesuatu yang harus ada dalam sebuah misi adalah adanya usaha, nilai – nilai dasar organisasi, segmen pasar dan pelanggan, pernyataan tentang produk dan jasa, keyakinan yang kuat, dan adanya pernyataan strategis untuk jangka panjang dan jangka pendek. Terlepas dari itu, misi tersebut akan efektif jika bersifat mudah dipahami, unik, fleksibel, bisa membantu untuk mengambil keputusan, budaya yang ada dalam perusahaan dan harus mampu memberikan inspirasi. Dari adanya unsur dan sifat misi tersebut maka akan menghasilkan suatu misi yang efektif yang dapat mewujudkan tujuan suatu perusahaan yang diharapkan

3. Langkah – langkah Menyusun Visi dan Misi Usaha

Seorang wirausaha harus mampu menyusun sebuah visi dan misi. menurut Hendro (2002:166) Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan riset, baik industry maupun pasar, lokasi dan organisasi itu sendiri termasuk karyawan, manajer, dan rekan bisnis.
- b. Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi.
- c. Mengumpulkan data pasar.

- d. Merumuskan susunan data dengan mencari trend dan unsur perbedaannya.
- e. Merumuskan visi dan misi.
- f. Mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar. Workshop, presentasi, atau rapat.
- g. Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik dari anggota sehingga mereka merasa memiliki dan menyusun visi dan misi. Hal ini penting karena rasa memiliki perlu dibangun dari bawah.
- h. Perhatikan aspek analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

Jika seorang wirausahawan akan membuat visi dan misi usahanya bisa

melaksanakan langkah –langkah diatas sehingga bisa terencana. Setelah wirausahawan menetapkan visi dan misinya, diharapkan dia mampu mengambil keputusan beserta risikonya dan juga mempunyai wawasan dalam mengelola konflik serta mengetahui dan mampu mengasah jiwa kepemimpinannya.

Dari beberapa penejelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa visi dan misi usaha sangat penting untuk menjalankan sebuah usaha arena tanpa visi seorang usaha tidak memiliki angan-angan dan tanpa misi, visi tersebut tidak akan terlaksana. Ssebuah visi juga ada beberapa criteria yang harus ada, begitu juga dengan misi. Langkah dalam menyusun visi dan misi juga harus dimulai dari hal sederhana dengan cara riset, wawancara sampai menganalisis SWOT.

E. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya (Pardjono dkk, 2007:12). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2008:3)

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Berdasarkan pendapat diatas, penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar di dalam kelas secara bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Suharsimi Arikunto (2008:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Ada 3 pengertian yang dapat diterangkan, yaitu :

1. Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Jadi, dapat disimpulkan penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata, kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Hasil refleksi tersebut dijadikan sebagai langkah pemilihan tindakan berikutnya sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, penelitian tindakan dapat juga dinyatakan sebagai kegiatan refleksi terhadap permasalahan, kemudian mencari pemecahan masalah dengan melakukan tindakan nyata yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah tersebut.

2. Karakteristik PTK

Penelitian tindakan memiliki beberapa karakteristik penting, seperti yang dijelaskan oleh Pardjono, dkk (2007:16) yaitu sebagai berikut :

- a. Permasalahan yang dipecahkan merupakan permasalahan praktis yang urgen yang dihadapi oleh para guru atau peneliti dalam profesinya sehari-hari
- b. Peneliti memberikan perlakuan atau tindakan yang berupa tindakan terencana untuk memecahkan permasalahan dan sekaligus meningkatkan kualitas yang dapat dirasakan implikasinya oleh subjek yang diteliti.
- c. Langkah-langkah penelitian yang direncanakan selalu dalam bentuk siklus atau tingkatan atau daur yang memungkinkan terjadinya peningkatan dalam setiap siklusnya.
- d. Adanya empat komponen penting dalam setiap langkah, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi
- e. Adanya langkah berfikir reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh para peneliti baik sesudah maupun sebelum tindakan.

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan, karakteristik PTK adalah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah di kelas yang urgen dan meningkatkan hasil belajar dengan beberapa siklus yang terdiri dari empat tingkatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dengan adanya langkah berfikir reflektif dan kolektif.

3. Model Penelitian Tindakan

Dalam penelitian tindakan ada beberapa model penelitian, diantaranya adalah :

a. Model *Kurt Lewin*

Ada empat elemen dari penelitian tindakan yang dikembangkan yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hubungan secara tali temali dari keempat elemen ini dipandang sebagai satu siklus.

b. Model *Kemmis dan Mc Taggart*

Model ini menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam langkah pertama, kedua dan seterusnya spiral yang saling terkait perlu diperhatikan oleh para peneliti.

c. Model Ebbut

Model ini terdiri dari 3 tingkatan atau daur. Pada tingkat pertama, ide awal dikembangkan menjadi langkah tindakan 1, kemudian tindakan pertama tersebut dimonitor pengaruh implementasinya terhadap subjek dan objek. Pada tingkat kedua dilakukan revisi rencana umum, langkah tindakan dan monitoring efek tindakan sebagai bahan untuk masuk ke ingkatan 3. Pada tingkat 2, dilakukan revisi ide umum, rencana diperbaiki.

d. Model Elliot

Dalam penelitian tindakan model Elliot ini, setelah ditemukan ide dan permasalahan yang menyangkut upaya peningkatan di kelas secara praktis, kemudian dilakukan tahapan peninjauan ke lapangan. Setelah

diperoleh perencanaan yang baik sesuai dengan keadaan lapangan, tindakan yang terencana dan sistematis dapat diberikan kepada subjek. Pada akhir tindakan, peneliti melakukan kegiatan monitoring yang difokuskan pada efek tindakan. Atas dasar hasil mentoring tersebut peneliti kemudian menggunakan sebagai bahan perbaikan yang dapat diterapkan pada langkah tindakan ke-2 dan seterusnya sampai diperoleh informasi atau kesimpulan, apakah tujuan telah tercapai dan permasalahan telah dipecahkan.

Dari berbagai macam model penelitian tindakan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya usaha penelitian dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran baik proses maupun hasil belajar dengan beberapa kali tindakan dan tahapan atau elemen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & Mc Taggart karena lebih mudah dilakukan dan sederhana. Selain itu model ini juga cukup efektif dilakukan pada penelitian – penelitian sebelumnya.

F. Kerangka Berfikir

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah yang bertujuan mencetak tenaga profesional di bidangnya. Pembelajaran kewirausahaan sangat penting diterapkan di sekolah. Hasil belajar merupakan evaluasi dari proses pembelajaran yang dilakukan pada suatu mata pelajaran di sekolah. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Diantaranya karena faktor kemampuan siswa yang

berbeda-beda, ada beberapa siswa yang kemampuannya kurang sehingga perlu adanya pembelajaran khusus. Selain itu juga karena factor guru yang hanya menggunakan model belajar konvensional sehingga siswa bosan dan kurang aktif untuk menyampaikan ide dan gagasannya. tidak adanya kompetisi dalam kelas sehingga siswa kurang bersemangat untuk belajar yang berakibat rendahnya hasil belajar. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) karena model pembelajaran kooperatif ini menekankan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan terfokus kepada siswa dengan adanya permainan dan turnamen yang dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar karena adanya kompetisi baik individu maupun kelompok, selain itu siswa juga bisa aktif saat diskusi dan pada saat *game* dan *tournament*. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Dalam penelitian tindakan kelas ada beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Perencanaan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Selain itu juga peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kewirausahaan, soal tes, kartu *game*, soal kuis sebagai pengambilan nilai dan instrument lain yang diperlukan.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan yaitu implementasi atau penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran kewirausahaan yang meliputi

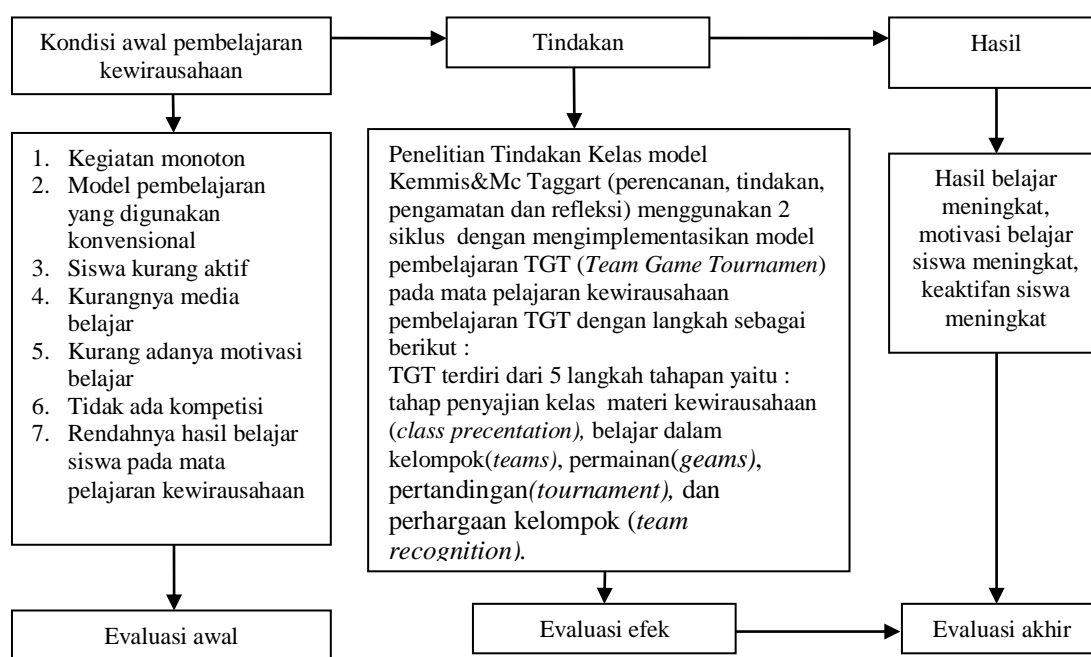
beberapa langkah yang harus dilakukan. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu :

- a. Tahap penyajian kelas materi kewirausahaan yang disampaikan oleh guru (*class precentation*), guru hanya menyampaikan garis besar materi saja dengan metode ceramah seperti biasa.
 - b. Belajar dalam kelompok (*teams*), dari jumlah siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang kemudaian dalam kelompok tersebut belajar bersama-sama untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
 - c. Permainan (*geams*), permainan ini menggunakan kartu soal bernomor yang nantinya masing – masing siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru
 - d. Pertandingan (*tournament*) yaitu dimana masing-masing siswa mewakili timnya dalam game tournament.
 - e. Penghargaan kelompok (*team recognition*).
3. Tahap Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh peneliti dan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi dan instrumen lainnya.
 4. Tahap Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Dari hasil refleksi, diketahui bahwa seluruh siswa telah dapat mengerjakan tes yang diberikan oleh guru.

Ada beberapa komponen dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat menyebabkan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Komponen – komponen tersebut antara lain terdapatnya turnamen antar kelompok dan tim terbaik atau unggulan. Melalui turnamen ini akan

teridentifikasi seberapa jauh pengetahuan yang dapat diserap oleh siswa, sedangkan predikat tim terbaik akan tercapai jika tim/kelompok dapat memperoleh skor tertinggi diantara kelompok yang lain. Maka akan menimbulkan persaingan positif diantara siswa dari tim yang berbeda.

Adapun prosedur pelaksanaan model pembelajaran TGT ini dapat dijelaskan pada bagan berikut ini :



Bagan 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament(TGT)

Dalam setiap proses pembelajaran, siswa minimal harus mendapatkan nilai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa akan belajar secara optimal karena sudah memiliki motivasi intrinsik agar lolos KKM. Sesuai standar KKM sekolah, dalam penelitian ini nilai yang dijadikan standar ketuntasan KKM adalah 65. Berdasarkan wawancara dan observasi awal, ketercapaian yang akan di targetkan pada penelitian ini adalah 85 % hasil belajar siswa memenuhi KKM. Hal tersebut dikarenakan kondisi siswa yang

memiliki prestasi cukup rendah jika dibandingkan dengan kelas yang lain sehingga jika sudah memenuhi target tersebut penelitian akan dihentikan.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori deskripsi diatas, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kewirausahaan menggunakan model pembelajaran TGT di SMK N 6 Purworejo, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

H. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang memerlukan pemecahan dan jawaban dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) bagi siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto dkk, 2008:3). Sedangkan menurut Pardjono dkk (2007:12), penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

Berdasarkan pendapat diatas, penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar di dalam kelas secara bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, menurut Suharsimi Arikunto (2008:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Ada 3 pengertian yang dapat diterangkan, yaitu :

4. Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data

atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

5. Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
6. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata, kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Hasil refleksi tersebut dijadikan sebagai langkah pemilihan tindakan berikutnya sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, penelitian tindakan dapat juga dinyatakan sebagai kegiatan refleksi terhadap permasalahan, kemudian mencari pemecahan masalah dengan melakukan tindakan nyata yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah tersebut.

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain dari Suharsimi Arikunto (2008:16) yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing – masing siklus terdiri dari empat tahap, adapun tahap-tahap model PTK dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini.

Tahap 3 : Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Sebetulnya kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakankarena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

Tahap 4 : Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah “refleksi” sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti (dalam hal ini siswa yang diajar), untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

B. SETTING PENELITIAN

Setting penelitian adalah situasi kondisi dan tempat dimana responden melakukan kegiatan secara alami yang dipandang sebagai analisis dalam penelitian (Pardjono dkk,2007:67). Setting penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu :

a. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Purworejo. Alasan pemilihan tempat di SMK N 6 Purworejo adalah kesediaan pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian dan hasil belajar siswa kelas X Busana 2 yang masih rendah.

b. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, waktu penelitian dilakukan pada saat

pemberian tindakan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen*. Waktu disesuaikan dengan jadwal pembelajaran kewirausahaan. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 12 Mei sampai 26 Mei 2011.

C. SUBJEK DAN OBYEK PENELITIAN

1. Subyek Penelitian

Pada penelitian ini, yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa. Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan subjek penelitian secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria dan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini yang dijadikan kriteria dan pertimbangan adalah nilai atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

Guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang masih rendah, maka pihak yang dijadikan subjek penelitian ini adalah siswa yang berada pada kelas X Busana 2 SMK N 6 Yogyakarta sebagai peserta dan terlibat penuh dalam pembelajaran kewirausahaan teknik TGT. Jumlah siswa secara keseluruhan pada kelas tersebut adalah 32 siswa, yang semuanya terdiri dari siswa perempuan. Guru pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo adalah Bpk. Herianto Edhi Nugroho, S.Pd yang banyak membantu kegiatan penelitian dan secara antusias mendampingi pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode yang baru dilaksanakannya yaitu TGT.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamen* (TGT) untuk siswa kelas X Busana di SMK N 6 Purworejo.

D. BENTUK PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Penelitian ini mengambil bentuk kolaboratif dan partisipasi dimana anggota kelompok peneliti atau orang lain yang mampu secara kritis memberi masukan selama peneliti melakukan tindakan dan pada tahap analisis serta refleksi (Pardjono dkk, 2007:10). Jadi, kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran kewirausahaan, tergabung dalam satu tim untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktik pembelajaran.

Partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat terlibat secara langsung dalam penelitian. Peneliti menambah teman *observer* agar observasi tindakan lebih mudah, lebih teliti, dan lebih obyektif. Pemilihan metode penelitian tindakan didasarkan pada dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran kewirausahaan yang bernama bapak Heriyanto Edhi Nugroho, S.Pd yang bertindak sebagai pengajar.

E. PERANCANGAN PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang memiliki empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi yang terangkai dalam satu siklus.

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus, rencana tindakan pada siklus pertama yaitu :

- 1) Guru berkolaborasi dengan peneliti merencanakan untuk menerapkan model belajar kooperatif TGT pada mata pelajaran kewirausahaan.
- 2) Peneliti menyiapkan perangkat game dan instrumen penelitian yang akan dibutuhkan yang sudah dibuat sebelumnya.

b. Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata pelajaran kewirausahaan, sedangkan peneliti dan teman sejawat bertugas sebagai pengamat. Tindakan yang dilakukan adalah :

- 1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi

yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri atas lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Pada siklus I memilih kelompoknya sendiri.

3) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.

- a) Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk tournament.
- b) Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

- c) Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing.
 - d) Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test.
 - e) Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor.
 - f) Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.
- 4) Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya

menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader 1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5) Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan teman sejawat. Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar selama dilakukan tindakan menggunakan lembar observasi dan untuk mengamati peningkatan hasil belajar siswa menggunakan soal tes. Hasil dari pengamatan ini digunakan untuk mengetahui sudah berhasil atau belum tindakan pada setiap siklus.

d. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi, ada beberapa kelemahan yang ditemukan pada tiap siklus. Refleksi diketahui berdasarkan lembar observasi dan nilai tes. Setelah menilai hasil belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti dan guru, jika target dari penelitian ini belum terpenuhi, yaitu 85% nilai siswa memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sebesar 65, maka dilakukan siklus selanjutnya. Dari kelemahan-kelemahan yang ada, peneliti dan guru akan memperbaikinya di siklus ke II.

F. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dan mengukur variabel penelitian agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Penelitian memerlukan instrumen untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam pengukuran, peneliti memilih alat pengukur sebagai tugas utama yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mengukur tingkah laku dan sifat yang sedang diteliti. Instrument yang digunakan adalah tes, format pengamatan, dan catatan lapangan.

Teknik – teknik untuk memantau penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap sasaran pengukuran yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan dan observasi.

**Tabel.3 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Kewirausahaan
menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)**

Aspek yang diamati	Indikator	No. item	Jumlah amatan	Bentuk amatan
Interaksi antar siswa dan guru dalam kelompok	1. Keaktifan siswa			
	a. Memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh yang sedang menjelaskan materi visi dan misi usaha dan saat menrangkan kegiatan belajar	2,10, 12,30	4	Observasi
	b.Melaksanakan instruksi guru	25	1	Observasi
	c.Berdiskusi sebelum game	14	1	Observasi
	d.Menyumbangkan ide/gagasan saat diskusi kelompok	18	1	Observasi
	e.Menerima perbedaan pendapat saat diskusi dan menjawab pertanyaan	15	1	Observasi
	f. Menanyakan	19,20	2	Observasi
	g.Menanggapi pertanyaan	21,27	2	Observasi
	h.Bekerja sama	13	1	Observasi
	i. Motivasi belajar siswa	34,35		
	2. Interaksi guru dan siswa			
	a.Menyampaikan tujuan pelajaran kewirausahaan	1	1	Observasi
	b.Menjelaskan kegiatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT	3,5,32	3	Observasi
	c.Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi kewirausahaan dan kegiatan belajar yang telah disampaikan guru	4,9	1	Observasi
	d.Menjelaskan materi tentang visi dan misi usaha dan tata cara kegiatan belajar menggunakan TGT	6,7,23,31	4	Observasi
	e.Membagi kelompok untuk game dan turnamen	10	1	Observasi
	f. Membagi tugas siswa sesuai aturan permainan	24,26	2	Observasi
	g.Memonitor kegiatan siswa	16,28	2	Observasi
	h.Membimbing siswa dalam kegiatan belajar	11,17,22	3	Observasi
	i. Mengevaluasi hasil belajar kewirausahaan	29,30	2	Observasi
	j. Menutup pelajaran kewirausahaan	33	1	Observasi
Jumlah			35	

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memonitor jalannya tindakan pembelajaran kewirausahaan. Menurut Pardjono dkk,(2007:54) catatan lapangan diperoleh dari berbagai sumber, termasuk tulisan tangan, *tape recorder*, transkrip singkat dari *audio recorder*, ringkasan pertemuan, *curriculum vitae*, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat untuk melengkapi hasil dari lembar observasi. Catatan lapangan merupakan catatan atau rekaman tentang kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas, diluar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi. Penelitian ini hanya menggunakan catatan lapangan dengan tulisan tangan dengan membuat ringkasan pada setiap pertemuan.

3. Tes Hasil Belajar

Soal tes hasil belajar ini dibuat untuk mendapatkan data mengenai peningkatan hasil belajar selama siswa menggunakan model pembelajaran TGT. Tes terdiri dari test pra siklus , kuis siklus I dan kuis siklus II. Tes ini terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran kewirausahaan, hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kesukaran soal yang akan diujikan. Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian siswa kelas X Busana 2 setelah mempelajari materi kewirausahaan yaitu visi dan misi perusahaan. Adapun kisi- kisi soal tersebut terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Kisi-Kisi Soal Test

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	No. Soal	Jml soal	Bentuk Soal
Merumuskan Visi dan Misi Usaha	a.Penger-tian visi usaha	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat mengidentifikasi :			
	b. Penger-tian misi usaha	1. Pengertian visi usaha	1,2,3,4,7,21, 28,40	8	PG
		2. Sifat visi usaha yang ideal	5,6,19,22,23 27,38	7	PG
		3. Pengertian misi usaha	8,9,10,26	4	PG
		4. Sifat misi usaha yang efektif	13,20,29	3	PG
		5. Unsur-unsur pokok sebuah misi	11,37	2	PG
		6. Peran kepemimpinan dan manajemen dalam merumuskan visi dan misi usaha	12,15,16,30, 32,33,34,35, 36	9	PG
		7. Langkah menyusun visi dan misi	14,17,18,24, 25,31,39	7	PG
		Jumlah			40

G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada penelitian tindakan kelas, salah satu cara yang digunakan dalam teknik pengumpulan data yaitu dengan catatan lapangan yang kemudian dipakai dalam menganalisis data.

- 1) Teknik Observasi, yaitu mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang terjadi selama berlangsungnya tindakan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, diantaranya situasi dan peristiwa di dalam kelas, perilaku siswa sampai dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

- 2) Tes, yaitu pengumpulan data dari hasil tes siswa yang berupa skor nilai atau angka dari hasil tes yang dikerjakan oleh siswa.

- 3) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dokumen yang digunakan antara lain: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), daftar kelompok siswa, daftar tugas dan daftar nilai siswa. Proses pembelajaran dicatat dalam catatan lapangan dan didokumentasikan dalam bentuk foto untuk membuat proses refleksi.

H. VALIDITAS DAN RELIABILITAS

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Saifuddin Azwar, 2001: 5). Sudjana (1989: 12) mengemukakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2003:137).

Menurut Sugiyono (2008: 125-129) mengemukakan validitas instrumen terbagi tiga, antara lain:

- a. Pengujian validitas konstruk (*construct validity*)

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

b. Pengujian validitas isi (*content validity*)

Untuk instrumen berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur.

c. Pengujian validitas eksternal

Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian tindakan ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata diklat kewirausahaan SMK Negeri 6 Purworejo dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi.

a. Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini di validasi oleh 3 *Judgment experts* yaitu ibu Prapti Karomah, M.Pd dan bapak Moh. Adam Jerusalem, MT selaku dosen di Pendidikan Teknik Busana serta bapak Heriyanto Edhi Nugroho, S.Pd selaku guru mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo.

b. Tes

Judgment expert untuk memberikan validasi pada instrument tes adalah bapak Moh. Adam Jerusalem, MT selaku dosen di Pendidikan Teknik Busana serta bapak Heriyanto Edhi Nugroho, S.Pd selaku guru mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo.

Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Ahli materi dan ahli model pembelajaran yang diminta untuk memberikan validasi adalah:

- a. Moh. Adam Jerusalem, MT selaku dosen pendidikan teknik busana UNY sebagai ahli materi kewirausahaan yang memberikan validasi instrument tes dan lembar observasi, ada beberapa revisi pada soal tes yaitu pada no 1 dan 15 soal terlalu mudah sehingga diganti, soal no 12 penggantian kata yang lebih pas, no 30 ditinjau kembali untuk mengganti pilihan jawaban yang lebih tepat, soal no 36 ada kesalahan huruf pada kata “factor” yang seharusnya “faktor”. Pada lembar observasi ada beberapa poin yang tidak sesuai dengan kisi-kisi dan ada yang kurang sesuai penempatan seperti yang seharusnya dilakukan oleh guru tetapi ditulis pada poin siswa. Selain itu juga ada kata-kata yang masih janggal yang mengakibatkan berbeda arti, seperti kata guru termotivasi menjadi guru memotivasi. Setelah revisi satu kali dan diperbaiki, instrument tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.
- b. Prapti Karomah, M.Pd selaku dosen program studi pendidikan teknik busana UNY sebagai ahli model pembelajaran, menyatakan bahwa

instrumen lembar observasi sudah valid dan tidak perlu direvisi sehingga bisa digunakan untuk penelitian.

- c. Heriyanto Edhi Nugroho, S.Pd selaku guru mata pelajaran kewirausahaan SMK N 6 Purworejo sebagai *judgment expert* untuk memberikan validasi instrument tes dan lembar observasi. Instrumen lembar observasi sudah valid dan tidak ada catatan sehingga bisa digunakan untuk penelitian.

Langkah selanjutnya setelah validasi oleh *judgment expert* adalah melakukan validasi ksternal dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (Rumus 1)$$

Keterangan rumus :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y, dimana X adalah skor item dan Y adalah skor total
 N : Jumlah responden
 $\sum XY$: Jumlah hasil perkalian skor butir dan skor total
 $\sum X$: Jumlah seluruh Skor butir
 $\sum Y$: Jumlah seluruh skor total
 $\sum X^2$: Jumlah dari pengkuadratan dari seluruh skor x (butir)
 $\sum Y^2$: Jumlah dari pengkuadratan dari seluruh skor y (total)
 $(\sum X)^2$: Jumlah dari pengkuadratan dari seluruh skor x²
 $(\sum Y)^2$: Jumlah dari pengkuadratan dari seluruh skor y²

(Sugiyono,2008: 228).

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan shahih apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar pada taraf signifikan 5%. Sebaliknya, apabila harga r_{xy} hitung lebih kecil dari harga r tabel maka butir tersebut dinyatakan gugur.

Pada penelitian ini harga koefisien korelasi pada r tabel untuk jumlah sampel (siswa) $N = 32$ pada taraf signifikan 5% adalah 0,225. Setelah dilakukan uji validitas seperti pada lampiran, bahwa harga koefisien korelasi r hitung $> t$ tabel untuk semua sampel. Dimana nilai koefisien tertinggi adalah 0,628 dan terendah adalah 0,076. Dari hasil perhitungan setelah soal tes di ujicoba kepada kelas lain, yaitu kelas X Busana 1 dan di hitung menggunakan bantuan komputer SPSS *for windows* 16. Dari 40 soal yang diuji, terdapat 5 item yang gugur (tidak sah) sehingga jumlah soal menjadi 35 soal. Perhitungan dan hasil lebih lengkap ada pada lampiran.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2008: 267).

a. Observasi

Uji reliabilitas pada lembar observasi ini adalah antar-rater yaitu instrument dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli model pembelajaran. Uji reliabilitas yang akan melakukan ratings, prosedur ini ditempuh untuk menguji apakah penilai atau rater mampu memberikan penilaian yang sama dengan rater lain. Jika penilaiannya sama atau konsisten antara rater yang satu dengan lainnya maka layak untuk dipakai.

b. Tes

Setelah melakukan validasi instrument tes, peneliti melakukan uji coba instrument kepada siswa kelas X Busana 1 SMK N 6 Purworejo. Hasil uji coba tes dapat dilihat pada lampiran. Pengujian reliabilitas instrument tes dapat dilakukan dengan teknik belah dua (*Split half*), KR.20, KR 21 dan Anova Hoyt. Reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji kehandalan tes. Untuk mengukur reliabilitas instrumen tes digunakan rumus KR- 20 (Kuder Richardson) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right) \quad (\text{Rumus 2})$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya pertanyaan

V_t = varians total

p = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir

p = banyaknya subjek yang skornya 1

N

q = proporsi subjek yang mendapat skor 0

($q = 1 - p$)

(Suharsimi Arikunto, 2006:188)

Dari uji reliabilitas dengan komputer program statistik SPSS *for windows* 16 diperoleh nilai alpha sebesar 0, 873. Reliabilitas ditunjukkan dari konsistensi skor yang diperoleh subyek dengan memakai alat yang sama. Hal tersebut dinyatakan dalam koefisien korelasi dengan angka 0 – 10. Semakin tinggi koefisien dengan mendekati angka 1.0 berarti reliabilitas alat ukur semakin tinggi (Saifudin Azwar, 2009:9). Sebaliknya, jika reliabilitas rendah

ditunjukkan dengan koefisien yang mendekati angka 0. Dari hasil tersebut maka instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena sudah reliabel.

I. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis dilakukan peneliti sejak awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2008:29) statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada, Sedangkan untuk kuantitatif mengukur pencapaian hasil kompetensi dengan teknik statistic. Penyajian data hasil belajar dilakukan menggunakan distribusi frekuensi bergolong, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Menghitung Rentang (R)

$$\text{Rentang} = \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \quad (\text{Rumus 3})$$

2. Menentukan interval kelas

$$k = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Rumus 4})$$

3. Menghitung banyak kelas

$$k = \text{Rentang} : \text{interval kelas} \quad (\text{Rumus 5})$$

4. Menyusun table distribusi frekuensi

5. Menghitung Mean dan Standar Deviasi (SD)

$$a. \text{ Mean} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \quad (\text{ Rumus 6 })$$

$$b. \text{ SD} = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{X})^2}{\sum f_i}} \quad (\text{ Rumus 7 })$$

Keterangan :

Mean = Rata –rata

f = frekuensi

x_i = rata-rata tiap kelas dalam kolom

\sum = Jumlah

(Purwanto,2010:199)

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban penelitian atau tentang permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis pendekatan presentase atau distribusi frekuensi relatif. Dikatakan frekuensi relatif karena frekuensi yang disajikan disini bukan frekuensi yang sebenarnya tetapi disajikan dalam bentuk persen.

Penggunaan presentase terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam mengenalisa hasil penelitian. Teknik presentase hasil evaluasi yaitu jumlah skor benar hasil tes yang diperoleh siswa dibandingkan dengan jumlah total benar dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (\text{ Rumus 8 })$$

Keterangan :

f : frekuensi yang dicari presentasinya

N : *Number of Class* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P : Angka presentase

(Anas Sudijono, 2006:40)

Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh kemudian dilakukan interpretasi penilaian kompetensi siswa dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 65. Interpretasi penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Skor	Kategori	Keterangan
<65	Kurang	Belum mencapai KKM
65-74	Cukup	Sudah mencapai KKM dengan kategori cukup
75-84	Baik	Sudah mencapai KKM dengan kategori baik
85-100	Sangat Baik	Sudah mencapai KKM dengan kategori sangat baik

(Sumber: SMK N 6 Purworejo)

Dari data pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa jika siswa memperoleh nilai < 65 maka belum mencapai KKM, apabila nilai siswa 65-74 maka sudah mencapai KKM dengan kategori cukup, dan jika siswa

memperoleh nilai 75-84 maka siswa tersebut sudah mencapai KKM dengan kategori baik, sedangkan jika siswa memperoleh nilai 85-100 maka siswa tersebut sudah mencapai KKM dengan kategori sangat baik.

Untuk perhitungan skor kelompok digunakan cara memberikan skor pada masing-masing *game* dan *turnamen*. hasil diskusi dan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 50, soal terdiri dari 5 soal diskusi yang masing-masing nomer memiliki poin 10. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Adapun kriteria penghargaan untuk kelompok dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber : Slavin, 1995)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa tim kurang baik berada pada rerata 30 – 39, tim baik pada rerata 40-44, tim baik sekali memiliki rerata 45-49 sedangkan untuk tim istimewa berada pada rerata 50 keatas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

1. Lokasi dan Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Purworejo yang beralamat di desa Wareng kecamatan Butuh Kabupaten Purworejo. Sekolah ini berada sekitar 20 km dari kota kabupaten Purworejo. Jumlah guru yang mengajar berjumlah 33 orang dengan spesifikasi 21 orang guru normatif dan adaptif dan 12 guru produktif. Guru tata busana berjumlah 5 orang dimana 4 diantaranya berstatus GTT.

SMK N 6 Purworejo memiliki 2 program kejuruan yaitu tata busana dan otomotif. Seluruh kelas busana berjumlah 32 siswa, kelas tata busana terdiri dari kelas X, XI, XII yang masing – masing memiliki 2 kelas.

2. Prosedur Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan wawancara kepada guru mata pelajaran kewirausahaan dan observasi awal di kelas. Dari hasil wawancara dengan guru sebelum penelitian, dapat diketahui bahwa nilai atau hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi KKM walaupun sudah ada beberapa siswa yang nilainya memenuhi KKM. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru hanya dengan menggunakan metode ceramah dan tanpa media belajar sehingga siswa bosan dan menurut guru pelajaran, ada beberapa siswa yang memang tergolong siswa dengan kemampuan yang rendah. Selain alasan tersebut, siswa juga

menyepelkan mata pelajaran dan kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pelajaran kewirausahaan sehingga hasil belajar siswa masih sangat rendah. Hal tersebut juga dipertegas ketika peneliti melakukan observasi kelas, selain itu diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan di kelas masih mengandalkan peran guru tanpa adanya aktivitas siswa yang berarti.

Atas kesadaran tersebut maka peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran kewirausahaan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Guru menyambut baik akan adanya PTK sehingga peneliti dan guru saling membantu baik dalam persiapan sampai tindakan. Jika model pembelajaran tersebut dapat berhasil meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif metode belajar siswa yang memotivasi siswa untuk belajar.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan instrument yang akan digunakan dalam penelitian antara lain lembar observasi, catatan lapangan dan soal tes setelah melalui proses validasi dan reliabilitas. Peneliti mengambil materi visi dan misi usaha karena materi tersebut akan menanamkan kepada siswa akan pentingnya suatu visi dan misi sehingga mulai dari sekarang sudah memikirkan untuk memiliki usaha. Adapun materi yang diambil berdasarkan kurikulum SMK sebagai berikut :

- a. Standar Kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
- b. Kompetensi Dasar : Membangun Visi dan Misi Usaha
- c. Materi pembelajaran : menjelaskan pengertian visi dan misi usaha, langkah

langkah menyusun visi dan misi usaha.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, masing-masing siklus satu kali pertemuan 2 jam pelajaran (2X45 menit).

B. Hasil Penelitian

1. Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Kewirausahaan

a. Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Mei 2011

1) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan ini hanya dilakukan oleh guru, dengan model konvensional guru berceramah seperti biasa guru mengajar. Sedangkan peneliti menyiapkan lembar instrumen yang akan digunakan pada pra siklus yaitu berupa lembar observasi, catatan lapangan dan soal tes.

2) Tindakan (*Acting*)

Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang disampaikan dengan metode ceramah, setelah selesai menyampaikan materi kemudian guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Setelah selesai, guru menutup pelajaran.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan, soal post

tes dan lembar penilaian. Dari lembar observasi, pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar, motivasi siswa dan keaktifan siswa, siswa dapat dikatakan aktif adalah apabila siswa dapat berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa, siswa mampu menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah melalui diskusi, siswa dapat berbicara di depan kelas dan mengajukan pertanyaan. Oleh sebab itu perlu adanya usaha dari guru dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serius tapi santai, adanya kompetisi sehingga pembelajaran akan berjalan aktif, siswa semangat dalam belajar yang akan menyebabkan hasil belajar akan meningkat. Sedangkan post tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pra siklus.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan. Adapun hasil refleksi pada pra siklus ini adalah sebagai berikut:

- a) Proses belajar mengajar hanya satu arah saja dan masih banyak siswa yang kurang bisa termotivasi untuk belajar dan juga keaktifan siswa masih kurang karena hanya guru saja yang dominan menguasai kelas. Hal tersebut dikarenakan adanya masalah dalam pembelajaran kewirausahaan, diantaranya adalah :
 - (1) Model pembelajaran guru masih sebatas model konvensional yang dilakukan dengan metode ceramah, siswa akan cepat

bosan dan mengantuk ketika guru menjelaskan sehingga motivasi belajarnya kurang

(2) Guru kurang berinteraksi sehingga ada siswa yang mengobrol sendiri dan kurang memperhatikan sehingga motivasi siswa untuk belajar menjadi kurang.

b) Dari data hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai rata – rata kelas masih rendah dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM.

Dari permasalahan diatas maka peneliti dan guru sepakat untuk berkolaborasi melakukan tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X busana 2.

b. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Mei 2011

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus, guru dan peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi pada pra siklus. Pengamatan dan refleksi pada pra siklus adalah sebagai berikut :

(1) Model pembelajaran guru masih sebatas model konvensional yang dilakukan dengan metode ceramah satu arah, informasi hanya didapatkan dari guru saja, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan, siswa kurang aktif, hanya mendengar, mencatat

apa yang disampaikan guru yang mengakibatkan materi kurang difahami oleh siswa.

- (2) Pembelajaran monoton tanpa adanya persaingan atau kompetisi untuk mendapatkan nilai yang tinggi sehingga tidak ada motivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi.
- (3) Guru kurang berinteraksi sehingga ada siswa yang mengobrol sendiri dan kurang memperhatikan sehingga motivasi siswa untuk belajar menjadi kurang.
- (4) Dari data hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai rata – rata kelas masih rendah yaitu 52,34 dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, hanya 4 siswa saja yang nilainya mencapai KKM.

Tahap perencanaan ini membahas pemecahan masalah yang ada pada pra siklus. Guru dan peneliti berkolaborasi menerapkan model pembelajaran TGT supaya siswa tidak bosan, adanya *game* dan *tournament* yang membuat pelajaran menjadi menyenangkan, siswa lebih mudah memahami materi, guru dan siswa berinteraksi secara penuh sehingga siswa dan guru bisa sama-sama aktif yaitu dan siswa memiliki motivasi tinggi untuk belajar, dengan belajar menyenangkan dan adanya kompetisi secara sehat maka siswa pun akan bersemangat untuk belajar dan hasil belajar akan meningkat. Setelah itu guru dan peneliti menyiapkan media belajar berupa *hand out* dan kartu bernomor serta membuat instrumen penelitian berupa

lembar observasi, catatan lapangan, soal post tes dan lembar penilaian siswa. Selain itu juga menyiapkan kamera untuk dokumentasi kegiatan.

2) Tindakan (*Acting*)

Tahap tindakan ini mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

a) *Teaching*

Siklus I dimulai pada pukul 11.05 tepatnya jam ke 3 dan 4 pelajaran selama 90 menit. Pada tahap ini guru memiliki waktu 15 menit, sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang visi dan misi usaha secara garis besarnya saja antara lain tentang pengertian visi dan misi usaha karena waktu yang disediakan untuk materi hanya sedikit. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.

b) *Team Study*

Setelah tahap teaching selesai maka dilanjutkan dengan tahap team study, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu observer. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang. Guru

menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing – masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang *game* dan *tournament*, kemudian memberikan *hand out* yang dibuat oleh peneliti dengan persetujuan dan materi dari guru karena belum adanya LKS di sekolah tersebut kepada setiap kelompok untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan.

c) *Game and Tournament*

Langkah – langkah dari permainan TGT adalah sebagai berikut :

- (1) Peneliti membagi kelompok kembali menjadi 5 kelompok, dibagi dengan adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan di kelompok tournament.
- (2) Perwakilan kelompok tournament mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya. Kertas pertanyaan dengan warna hitam dan jawaban dengan warna merah.
- (3) Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader* 1, terbesar kedua sebagai *challennger* 1, terbesar ketiga sebagai *challenger* 2, terbesar

keempat sebagai *challenger* 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader* 2.

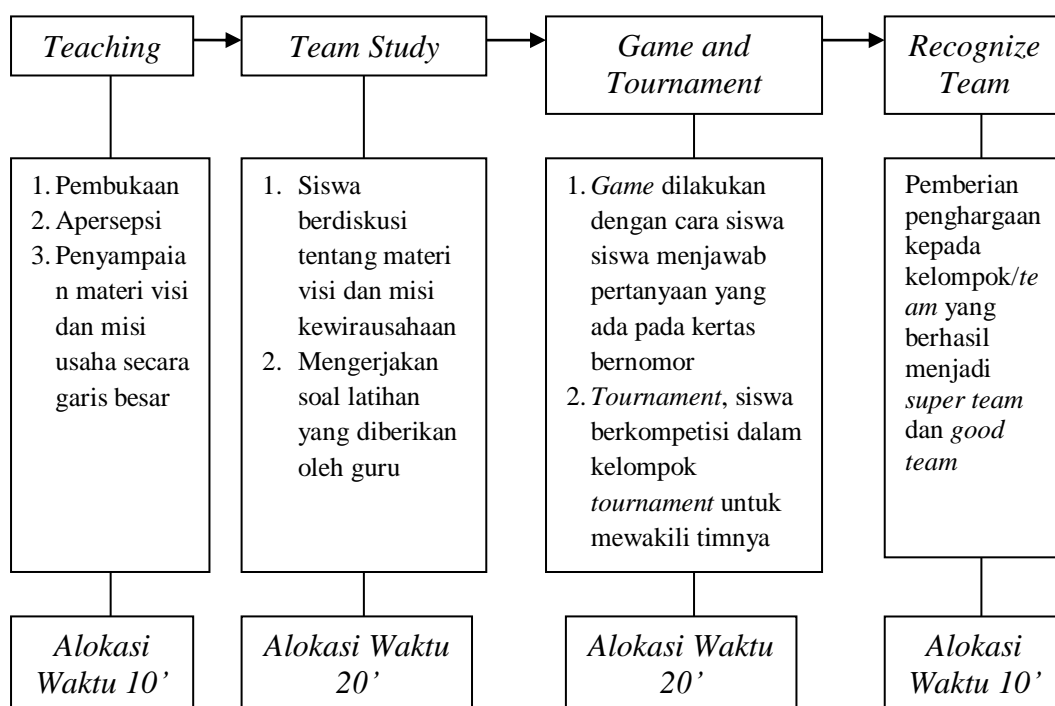
- (4) *Reader* 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger* 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 apabila menurut *challenger* 1 jawaban *reader* 1 salah. *Challenger* 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 tadi apabila jawaban *reader* 1 dan *challenger* 1 menurut *challenger* 2 salah.
- (5) *Challenger* 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 apabila jawaban *reader* 1, *challenger* 1, *challenger* 2 menurut *challenger* 3 salah.
- (6) *Reader* 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.
- (7) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger* 1 sekarang menjadi *reader* 1, *challenger* 2 menjadi *challenger* 1, *challenger* 3 menjadi *challenger* 2, *reader* 2 menjadi *challenger* 3 dan *reader* 1 menjadi *reader* 2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

Siswa terlihat antusias saat mengikuti *game*, setiap anggota kelompok termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi.

d) *Team Recognise* (Penghargaan Kelompok)

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan skor tertinggi adalah kelompok I.

Berikut ini disajikan bagan alur implementasi model pembelajaran TGT



Bagan 2. Alur Implementasi Model Pembelajaran TGT Siklus I

Setelah tahap *game* dan *tournament* selesai, siswa diberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa masih bersemangat dalam mengerjakan kuis, setelah mengerjakan ada beberapa siswa yang mengeluh karena banyaknya soal yang diberikan dengan waktu yang sedikit. Soal kuis terdiri dari 35 soal pilihan ganda, soal tersebut telah diuji cobakan

kepada siswa kelas X1 busana I SMK N 6 Purworejo. Kuis diselesaikan dalam waktu 20 menit. Siswa mengerjakan sendiri pekerjaan mereka tanpa ada yang bertanya kepada temannya karena telah ditanamkan kejujuran oleh guru.

Guru mengevaluasi hasil latihan siswa dan memberikan kesimpulan tentang materi, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan, kartu bernomor, soal post tes dan lembar penilaian. Dari lembar observasi, pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar, motivasi siswa dan keaktifan siswa, sedangkan post tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan materi visi dan misi menggunakan model pembelajaran TGT.

Dari hasil pengamatan melalui observasi dapat diketahui bahwa permasalahan yang terjadi pada pra siklus dapat teratasi dengan baik walaupun ada beberapa permasalahan lain yang timbul, dengan diterapkannya model pembelajaran TGT, guru menyajikan materi dengan ceramah, diskusi dan *game*. Siswa dan guru dapat berinteraksi dengan baik, siswa bisa aktif yaitu siswa dapat berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa, siswa mampu

menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah melalui diskusi, siswa dapat berbicara di depan kelas dan mengajukan pertanyaan, dengan adanya *game* dan *tournament* belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan berkompetisi untuk menjadi yang lebih baik. Dari perubahan tersebut maka hasil belajar meningkat yaitu adanya peningkatan rata-rata kelas naik menjadi 62,6 dan 16 siswa sudah bisa mencapai KKM.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus I, diperoleh data bahwa siswa antusias dan memiliki semangat bekerjasama dalam mengikuti pembelajaran ini walaupun masih kurang langsung bisa faham dengan model TGT ini, karena terbiasa dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru tanpa media apapun. Kompetisi terlihat saat *tournament*, siswa antusias mengikuti *game* dan *tournament*. Akan tetapi ada beberapa kelemahan yang dihadapi pada siklus I ini antarlain :

- a) Waktu kurang di kelola dengan baik sehingga sedikit melebihi batas waktu yang ditentukan. Kemudian membuat kesepakatan dengan guru dan siswa untuk mengambil jam istirahat
- b) Siswa masih bingung ketika pertama kali dijelaskan tentang permainan, dijelaskan dengan pelan dan beberapa kali bertanya siswa baru benar-benar paham.

- c) Belum semua siswa bisa aktif dalam kelas, masih ada beberapa siswa yang belum optimal dalam diskusi, masih ada yang ngobrol dan kurang serius.
- d) Ada siswa yang terkesan canggung dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan diskusi sehingga kompetisi masih kurang bisa membuat siswa bersemangat.
- e) Soal kuis terlalu banyak sehingga siswa kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal karena diburu waktu.
- f) Hasil belajar siswa belum memenuhi target yang diinginkan peneliti, hanya 16 siswa yang dapat mencapai KKM, bahkan 1 siswa nilainya menurun.

Setelah tahap refleksi selesai maka dilanjutkan ke siklus II, harapannya kekurangan yang terjadi pada siklus I tidak terulang pada siklus selanjutnya.

c. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Kamis tanggal 26 Mei 2011

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus II ini melihat hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus I, ada beberapa kelemahan yang dihadapi pada siklus I ini antarlain :

- a) Waktu kurang di kelola dengan baik sehingga sedikit melebihi batas waktu yang ditentukan. Kemudian membuat kesepakatan dengan guru dan siswa untuk mengambil jam istirahat

- b) Siswa masih bingung ketika pertama kali dijelaskan tentang permainan, dijelaskan dengan pelan dan beberapa kali bertanya siswa baru benar-benar paham.
- c) Belum semua siswa bias aktif dalam kelas, masih ada beberapa siswa yang belum optimal dalam diskusi, masih ada yang ngobrol dan kurang serius.
- d) Ada siswa yang terkesan canggung dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan diskusi sehingga kompetisi masih kurang bisa membuat siswa bersemangat.
- e) Soal kuis terlalu banyak sehingga siswa kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal karena diburu waktu.
- f) Hasil belajar siswa belum memenuhi target yang diinginkan peneliti, hanya 16 siswa yang dapat mencapai KKM, bahkan 1 siswa nilainya menurun.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru membuat rancangan langkah selanjutnya pada siklus II, kelemahan harus diminimalisir dan rancangan tindakan harus dapat meningkatkan hasil belajar yaitu dengan cara:

- a) Lebih memperhatikan waktu yang telah dibuat di RPP, sehingga waktu bisa optimal dan tidak melebihi waktu yang disediakan oleh sekolah yaitu dengan mengganti *game* menjadi lebih sederhana

- b) Membuat *game* yang lebih mudah dimengerti oleh siswa, tetapi untuk siklus II siswa sudah paham dengan tournament karena sama dengan *game* siklus I sehingga untuk *tournament* masih sama dengan siklus I
- c) Guru lebih mengawasi siswa supaya tidak mengobrol sendiri dan lebih serius
- d) Pada awal pelajaran dan saat game, guru lebih memotivasi siswa untuk berani untuk aktif baik dalam diskusi maupun *game tournament*.
- e) Guru dan peneliti sepakat untuk mengurangi soal tes yang berjumlah 35 menjadi 30 soal.

Setelah itu peneliti menyiapkan media belajar berupa hand out, soal *game* dan kartu bernomor serta membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi, catatan lapangan, soal post tes dan lembar penilaian.

2) Tindakan (*Acting*)

Berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan guru, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan TGT dimulai. Pada penelitian kali ini peneliti juga dibantu oleh observer.

Pelaksanaan pembelajaran TGT sama seperti pada siklus I, dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, *game and tournament* dan tahap penghargaan kelompok. Adapun pelaksanaan

tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a) Teaching

Siklus II dimulai pada pukul 11.00 tepatnya jam ke 3 dan 4 pelajaran selama 90 menit. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang visi dan misi usaha secara garis besarnya saja antara lain tentang pengertian visi dan misi usaha karena waktu yang disediakan untuk materi hanya sedikit. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.

Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan dan siswamemberikan timbale balik sehingga kelas menjadi lebih aktif dan siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

b) Team Study

Setelah tahap teacing selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu *observer*. Kelompok dibagi berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I, sehingga siswa tidak memilih teman mereka sendiri untuk melihat kemampuan mereka jika tidak bekerjasama dengan teman yang belum biasa

bekerjasama. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing – masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang game dan tournament, kemudian memberikan *hand out* untuk mereka pelajari dan mempersentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Masing –masing kelompok mendapat materi yang berbeda-beda sehingga semua siswa diharapkan paham setelah temannya presentasi. Setelah presentasi, siswa yang berasal dari kelompok lain harus memberikan pertanyaan kepada presentator dan kelompoknya, jika presentator tidak bisa menjawab, akan dibantu oleh teman yang lain dari kelompoknya. hal tersebut bertujuan untuk menjadikan kelas yang aktif dan mau bertanya dan menjabab pertanyaan. Siswa sangat antusias dan bahkan berebut untuk bertanya dan membantah jawaban yang kurang tepat dari presentator oleh kelompok yang bukan penanya.

c) Game and Tournament

Langkah – langkah dari permainan TGT adalah sebagai berikut :

- (1) Setelah presentasi, Peneliti membagi kelompok kembali menjadi 5 kelompok, dibagi dengan adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan di kelompok tournament.

- (2) Perwakilan kelompok turnamen mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya. Kertas pertanyaan dengan warna hitam dan jawaban dengan warna merah.
- (3) Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*.
- (4) *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah.
- (5) *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader 1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah.
- (6) *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.

(7) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger* 1 sekarang menjadi *reader* 1, *challenger* 2 menjadi *challenger* 1, *challenger* 3 menjadi *challenger* 2, *reader* 2 menjadi *challenger* 3 dan *reader* 1 menjadi *reader* 2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

Siswa terlihat antusias saat mengikuti *game*, setiap anggota kelompok termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi karena dalam kelompok *tournament* ini masing-masing siswa mewakili kelompoknya untuk menjadi kelompok terbaik, jadi semaksimal mungkin dalam berusaha menjawab pertanyaan. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan poin, yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok IV.

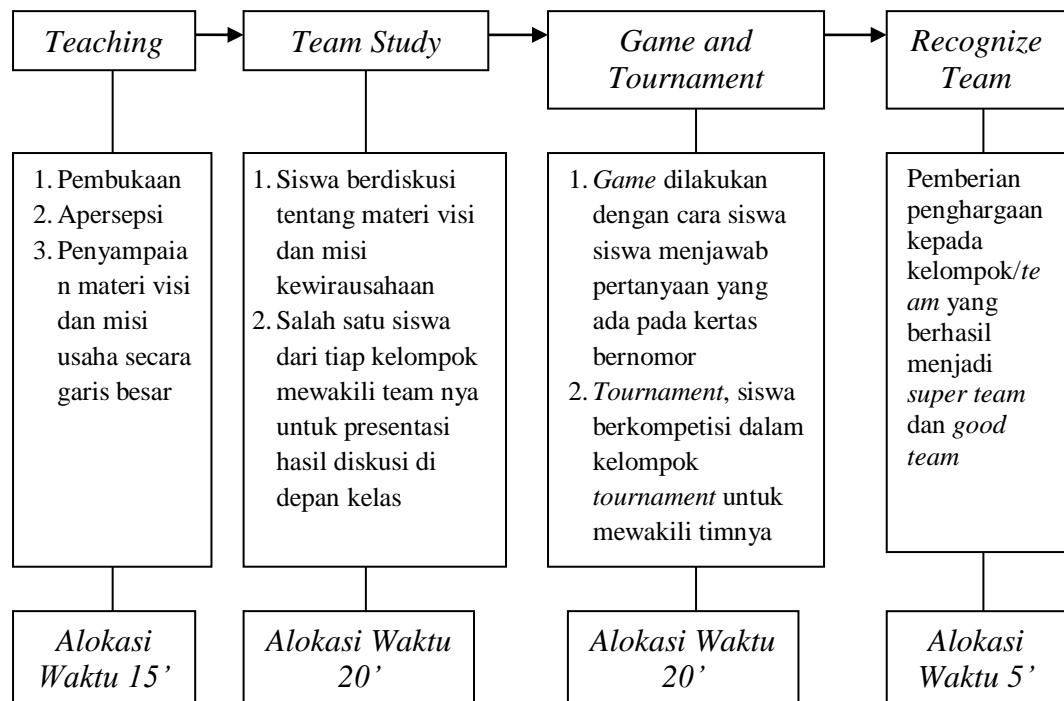
Setelah tahap *game* dan *tournament* selesai, siswa diberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa masih bersemangat dalam mengerjakan kuis. Soal kuis terdiri dari 30 soal pilihan ganda, soal tersebut telah diuji cobakan kepada siswa kelas X1 busana I sekolah tersebut. Kuis diselesaikan dalam waktu 20 menit.

d) *Penghargaan Kelompok (team recognize)*

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Hadiah berupa sertifikat dan perlengkapan jahit untuk *super team* yaitu tim yang mendapat predikat istimewa, pada

siklus II ini yang mendapat penghargaan tertinggi adalah kelompok I.

Berikut ini disajikan bagan alur implementasi model pembelajaran TGT



Bagan 3. Alur Implementasi Model Pembelajaran TGT Siklus II

3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan, kartu bernomor, soal post tes dan lembar penilaian. Dari lembar observasi, pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar, motivasi siswa dan keaktifan siswa, sedangkan post tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar

siswa setelah mendapatkan materi visi dan misi menggunakan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan data lembar observasi dapat diketahui bahwa permasalahan pada siklus I dapat teratasi dan tidak terjadi kembali, dari hasil pengamatan pada lembar observasi diketahui adanya peningkatan aktifitas dan motivasi belajar siswa. Siswa sudah bisa menyesuaikan dengan adanya *game* dan *tournament* sehingga bisa belajar dengan bersemangat dan berkompetisi baik antar individu maupun kelompok. Guru lebih menyemangati siswa dan memperhatikan siswa ketika ada permasalahan dalam menjawab materi diskusi antar kelompok dan sebagian besar siswa sudah bisa terlibat dalam pembelajaran. Pada siklus II ini salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk presentasi walaupun sebelumnya beberapa kelompok belum ada perwakilan salah satu siswa yang berani untuk maju ke depan mewakili kelompoknya, tetapi hasil diskusi dengan presentasi masing-masing kelompok lebih memotivasi siswa untuk aktif dan saling berkompetisi secara sehat. Dari hasil post tes dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan yaitu rata-rata kelas meningkat menjadi 78,47. Dan 93,8% siswa atau 30 siswa sudah mencapai KKM.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada

siklus II, hampir sama dengan pelaksanaan siklus II, siswa masih terlihat antusias mulai dari awal pelajaran sampai pelajaran berakhir. Siswa sudah faham dengan pelaksanaan TGT sehingga langsung bisa menyesuaikan. Permasalahan pada siklus I dapat teratasi dengan baik dan tidak terjadi lagi pada siklus II karena ada komunikasi dengan guru untuk diperbanyak waktu untuk presentasi dan diskusi tanya jawab antar kelompok sehingga waktu tidak melebihi batas.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus II, maka dinyatakan ada peningkatan yang signifikan dari mulai pra siklus, siklus I sampai siklus II dan target penelitian yaitu 85 % hasil belajar siswa dapat menuntaskan KKM sudah tercapai, siswa dapat belajar dengan aktif yaitu adanya interaksi guru dan siswa, antar siswa, komunikasi saat diskusi dan presentasi juga dapat menjadikan siswa lebih aktif dan memahami siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru. Siswa juga kompetitif yaitu adanya persaingan yang sehat untuk mendapatkan skor dan nilai tertinggi di kelas, Selain itu siswa juga memiliki motivasi untuk belajar dan bersaing di kelas, sehingga penelitian tindakan ini dicukupkan sampai siklus II.

2. Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Menggunakan Model pembelajaran TGT

Hasil pengamatan berdasarkan lembar penilaian tentang variabel hasil belajar

kewirausahaan diperoleh data berikut mulai dari pra siklus sampai siklus II.

Tabel 7. Daftar Nilai Tes dan Peningkatan Setiap Siklus

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Alep Hadi Munfaqiroh	50	60	20	77	28,3
2	Ana nur Robitoh	55	71,4	29,8	87	21,8
3	Any Riyanti	65	82,9	27,5	90	8,56
4	Desi Mulyani	50	71,4	42,8	77	7,84
5	Diah Nurfani	65	71,4	9,85	73	2,24
6	Diah Puspitaningsih	60	77,1	28,5	80	3,76
7	Dwi Oktaviyanti	55	60	9,09	93	55
8	Eka Dwi Saputri	45	65,7	46	77	17,2
9	Eka Ermawati Hidayah	40	57,1	42,8	67	17,3
10	Eni Rahmawati	40	51,4	28,5	87	69,3
11	Ernawati Pujilestari	55	62,9	14,4	67	6,52
12	Heni Taslimah	60	68,6	14,3	77	12,2
13	Ika Apriliyani	45	51,4	14,2	77	49,8
14	Jauharotun Lisnawati	60	51,4	2,8	83	61,5
15	Kurnia Wahyuni	45	65,7	46	80	21,8
16	Lilik Sofiana	50	65,7	31,4	83	26,3
17	Marwati	55	54,3	-1,27	93	71,3
18	Muslimah	50	60	20	77	28,3
19	Musriyatun	50	65,7	31,4	73	11,1
20	Puri Satiti Jati	65	80	23,1	93	16,3
21	Reni Retno Asih	45	54,3	20,7	67	23,4
22	Retno Agustiniingsih	45	57,1	26,9	60	5,08
23	Rina Subarsih	55	71,4	29,8	73	2,24
24	Rini Utari	40	57,1	42,8	90	57,6
25	Sapti Indraswari	50	62,9	25,8	77	22,4
26	Serli Septiani	50	77,1	54,2	87	12,8
27	Siti Uswatun Kh	45	71,4	58,7	73	2,24
28	Siwi Sri Handayani	60	60	0	63	5
29	Solimah	55	57,1	3,82	87	52,4
30	Suntari	55	62,9	14,4	73	16,1
31	Unaisatur Rofiah	50	62,9	25,8	73	16,1
32	Wariyati	65	74,3	14,3	77	3,63
Jumlah		167,5	2063	798,4	2511	755,4
Nilai Rata-rata kelas		52,34	64,5	24,95	78,47	23,61

Berdasarkan data diatas maka diketahui peningkatan hasil belajar siswa selain dapat dilihat dari prestasi nilai masing-masing siswa, juga dapat dilihat melalui peningkatan rata-rata kelas, yaitu rata-rata nilai untuk post tes adalah 52,34 jika dibandingkan dengan pencapaian KKM masih belum memenuhi, sedangkan rata-rata nilai siklus I adalah 64,5 dengan demikian peningkatan nilai rata-rata adalah 24,95%, ada 1 siswa yang nilainya tidak

meningkat dari pra siklus bahkan turun 1,27%, tetapi pada siklus II nilainya meningkat 71,3 %, selain itu juga ada 1 siswa yang nilainya stabil atau tidak ada peningkatan nilai sama sekali. Hal tersebut dikarenakan pada siklus I siswa tersebut belum memiliki semangat belajar yang tinggi seperti teman yang lain, bahkan cenderung pasif, sehingga pada siklus II guru memberikan penegasan kepada siswa untuk bisa lebih serius dan menasehati siswa agar lebih aktif serta belajar dengan sungguh-sungguh, karena dalam belajar secara berkelompok juga ditanamkan nilai-nilai tanggung jawab terhadap kelompoknya, sehingga siswa bisa lebih serius agar kelompoknya bisa menjadi *team* terbaik. Rata-rata nilai siklus II yaitu 78,47 yang itu berarti sudah memenuhi KKM.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil pengamatan yang dilakukan saat tindakan. Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Pengamatan proses belajar mengajar dilihat berdasarkan lembar observasi, kegiatan apa saja yang dilakukan siswa, motivasi belajar dan keaktifan siswa pada saat diskusi tahap *team*, aktif menjawab pertanyaan dan semangat berkompetisi yang sehat antar kelompok pada tahap *game and tournament*. Kegiatan tersebut dapat dijelaskan berikut ini :

a. Pra Siklus

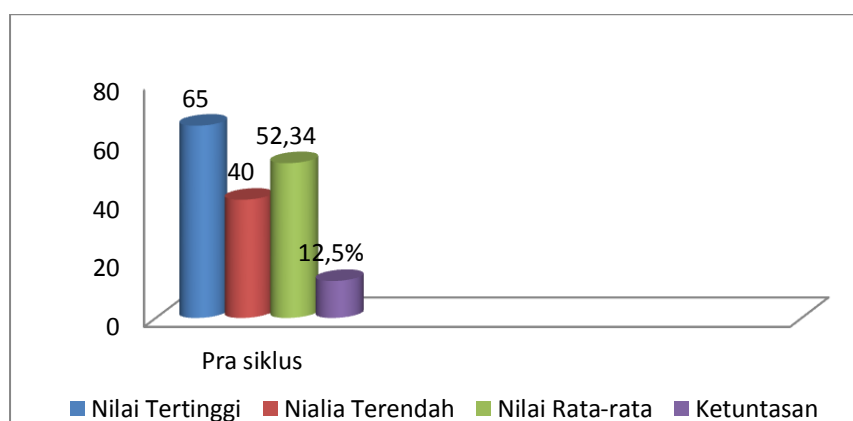
Proses belajar mengajar pembelajaran kewirausahaan pada pra siklus adalah sebagai berikut :

- 1) Dalam proses belajar mengajar terdapat 100 % atau 32 siswa siswa mengikuti pelajaran
- 2) Motivasi belajar siswa dapat dilihat 50% atau 16 siswa memiliki motivasi untuk belajar
- 3) Keaktifan siswa hanya sekitar 15,6% atau 5 orang siswa saja yang aktif karena belajar hanya dilakukan secara individu
- 4) Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai siswa pada saat mengerjakan tes yang telah disediakan. Nilai dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini :

Tabel 8.Data hasil belajar siswa mata pelajaran Kewirausahaan Pra siklus

Data	Hasil Pra Siklus
Nilai tertinggi	65
Nilai terendah	40
Nilai rata-rata	52.34
Ketuntasan	12.5%



Grafik 1. Data hasil belajar siswa mata pelajaran Kewirausahaan Pra Siklus

Berdasarkan tabel hasil belajar tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 65. Jadi, jika siswa mendapatkan nilai >65 maka dinyatakan memenuhi ketuntasan, jika <65 maka sudah memenuhi KKM. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan pada tahap pra siklus dengan nilai tertinggi adalah 65 yang diperoleh oleh 4 siswa. Sedangkan nilai terendah Nilai rata-rata kelas yaitu 52,34, dapat dikatakan bahwa nilai masih rendah dan belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 65. Dapat dirinci pada tabel berikut: Jika dilihat dari ketuntasan KKM maka hanya 4 siswa yang dapat memenuhi atau jika diprosentase yaitu sebesar 12,5%.

b. Siklus I

Proses belajar mengajar pembelajaran kewirausahaan pada pra siklus adalah sebagai berikut :

- 1) Dalam proses belajar mengajar terdapat 100 % atau 32 siswa siswa mengikuti pelajaran
- 2) Motivasi belajar siswa dapat dilihat 75% atau 24 siswa memiliki motivasi untuk belajar. Jika dibandingkan dengan pra siklus, ada peningkatan sebesar 25%. Hal ini karena siswa belum pernah mengikuti pembelajaran TGT sehingga siswa antusias dan termotivasi mengikuti pelajaran kewirausahaan.

- 3) Keaktifan siswa hanya sekitar 62,5% atau 20 orang siswa , jika dilihat dari pra siklus terjadi peningkatan sebesar 46,9%, hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan adanya kompetisi antar kelompok.
- 4) Hasil belajar siswa

Dari *game* yang telah dilakukan pada siklus I, nilai dijelaskan dalam tabel berikut sesuai perolehan masing-masing *team* :

Tabel 9. Nilai *Game* dan *Tournament* siklus I

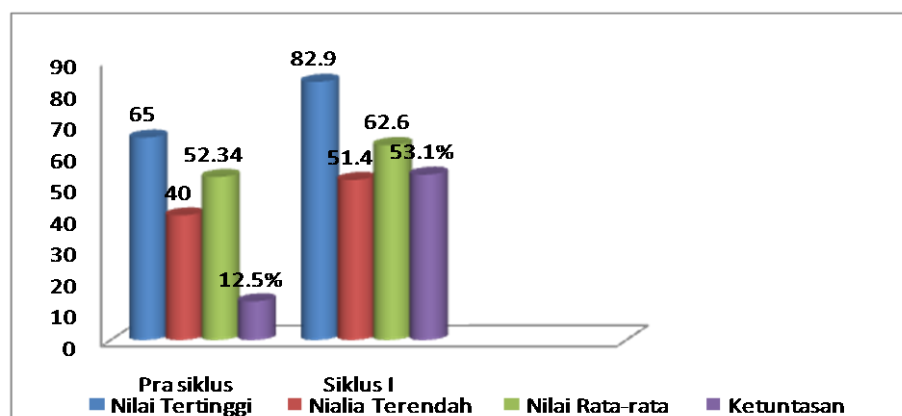
Nama Kelompok	Skor diskusi	Skor game kartu	Poin <i>Game</i>	Predikat Tim
Team I	40	60	50	Istimewa
Team II	42	50	46	baik sekali
Team III	40	40	40	baik
Team IV	48	50	49	baik sekali
Team V	45	35	40	baik
Team VI	40	30	35	kurang baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tim yang memiliki predikat super team adalah kelompok I, dari hasil diskusi dan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 50, soal terdiri dari 5 soal diskusi yang masing-masing nomer memiliki poin. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim I dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim II dengan skor 46 dan tim IV dengan skor 49, Predikat baik diperoleh dengan poin 40 oleh tim III dan V.

Berikut ini adalah hasil belajar setiap siklus pada pembelajaran kewirausahaan dengan model belajar TGT yang terdiri dari nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan pencapaian ketuntasan berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai siswa pada saat mengerjakan tes yang telah disediakan. Nilai dapat dilihat pada tabel dan grafik data berikut :

Tabel 10. Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan Siklus I

Data	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I
Nilai tertinggi	65	82.9
Nilai terendah	40	51.4
Nilai rata-rata	52.34	62.6
Ketuntasan	12.5%	53.1%



Grafik 2. Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan

Dari data diatas bisa dilihat data-data pra siklus dan siklus I. Nilai tertinggi pada pra siklus adalah 65 naik menjadi 82,9. Sedangkan nilai terendah pra siklus adalah 40 naik menjadi 51,4 pada siklus I. Untuk

nilai rata-rata kelas pada pra siklus ke siklus I naik dari 52,34 menjadi 62,6. Sedangkan prosentase peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM meningkat dari pra siklus sebesar 12,5% naik menjadi 53,1% pada siklus I.

Setelah melaksanakan tindakan refleksi pada siklus I terdapat beberapa kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus II, diantaranya yaitu :

- a) Waktu kurang di kelola dengan baik sehingga sedikit melebihi batas waktu yang ditentukan. Kemudian membuat kesepakatan dengan guru dan siswa untuk mengambil jam istirahat. Pada siklus selanjutnya guru harus lebih memperhatikan waktu yang telah dibuat di RPP, sehingga waktu bisa optimal dan tidak melebihi waktu yang disediakan.
- b) Siswa masih bingung ketika pertama kali dijelaskan tentang permainan, dijelaskan dengan pelan dan beberapa kali bertanya siswa baru benar-benar paham. Sebaiknya membuat *game* yang lebih mudah dimengerti oleh siswa, tetapi untuk siklus II siswa sudah paham dengan *tournament* karena sama dengan *game* siklus I sehingga untuk *tournament* masih sama dengan siklus I
- c) Siswa masih belum optimal dalam diskusi, masih ada yang ngobrol dan kurang serius. Guru lebih mengawasi siswa supaya tidak mengobrol sendiri dan lebih serius

- d) Ada siswa yang terkesan canggung dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan diskusi. Hal ini diperbaiki dengan cara pada awal pelajaran dan saat game, guru lebih memotivasi siswa untuk berani aktif baik dalam diskusi maupun game tournament.
- e) Soal kuis terlalu banyak sehingga siswa kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal karena diburu waktu. Dari kelemahan tersebut guru dan peneliti sepakat untuk mengurangi soal tes yang berjumlah 35 menjadi 30 soal.

c. Siklus II

Proses belajar mengajar pembelajaran kewirausahaan pada pra siklus adalah sebagai berikut :

- 1) Dalam proses belajar mengajar terdapat 100 % atau 32 siswa siswa mengikuti pelajaran
- 2) Motivasi belajar siswa dapat dilihat 93,75% atau 30 siswa memiliki motivasi untuk belajar. Jika dibandingkan dengan pra siklus, ada peningkatan sebesar 25%. Hal ini karena siswa belum pernah mengikuti pembelajaran TGT sehingga siswa antusias dan termotivasi mengikuti pelajaran kewirausahaan.
- 3) Keaktifan siswa hanya sekitar 62,5% atau 20 orang siswa , jika dilihat dari pra siklus terjadi peningkatan sebesar 46,9%, hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan adanya kompetisi antar kelompok.
- 4) Hasil belajar siswa

Setelah diadakan *game* pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus ke II, diperoleh nilai atau skor, poin dan juga predikat tim. Nilai dijelaskan dalam tabel berikut sesuai perolehan masing-masing *team* :

Tabel 11. Nilai *Game* dan *Tournament* siklus II

Nama Kelompok	Skor presentasi	Skor game kartu	Poin	Predikat Tim
Team I	55	35	45	baik sekali
Team II	40	45	42.5	Baik
Team III	60	30	45	baik sekali
Team IV	60	40	50	Istimewa
Team V	45	50	47.5	baik sekali
Team VI	60	30	45	baik sekali

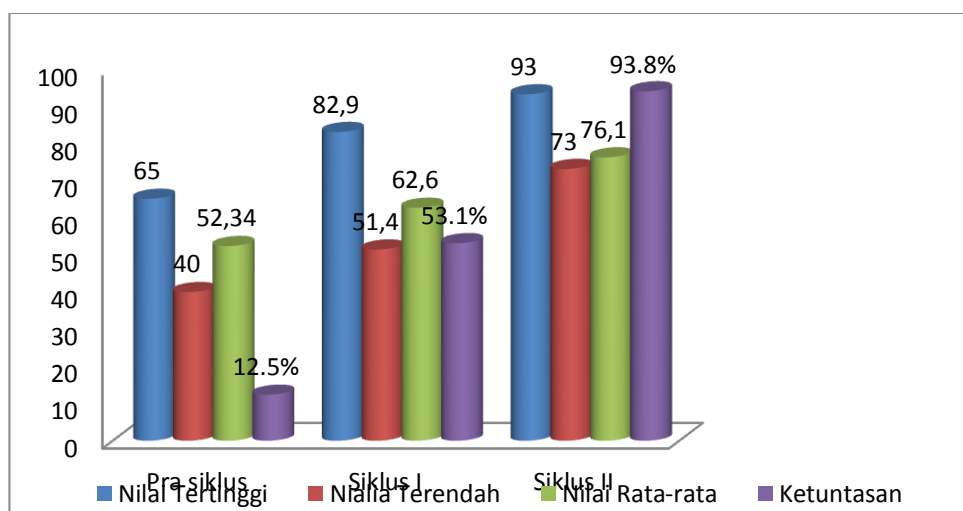
Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tim yang memiliki predikat super tim adalah kelompok IV, dari hasil presentasi yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 60, poin berdasarkan penilaian terhadap presentasi perwakilan dan menjawab pertanyaan. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat *game*, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim IV dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim I, III, dan VI dengan skor 45 sedangkan tim V mendapat skor 47,5. Predikat baik diperoleh dengan poin 42,5 oleh tim II.

Hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai siswa pada saat mengerjakan post tes yang telah disediakan. Berikut ini adalah hasil belajar setiap siklus pada pembelajaran kewirausahaan dengan model belajar TGT yang terdiri dari nilai terendah, nilai tertinggi,

nilai rata-rata dan pencapaian ketuntasan berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Nilai dapat dilihat pada tabel dan grafik data berikut ini:

Tabel 12. Data Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Siklus II

Data	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
Nilai tertinggi	65	82.9	93
Nilai terendah	40	51.4	73
Nilai rata-rata	52.34	62.6	76.1
Ketuntasan	12.5%	53.1%	93.8%



Grafik 3. Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Kewirausahaan

Dari data tersebut dapat kita lihat nilai tertinggi pada siklus I sebesar 82,9 yang kemudian pada siklus II naik menjadi 93. rata-rata kelas pada siklus I sebesar 62,6 kemudian pada siklus II naik menjadi 76,1. Selanjutnya adalah prosentase peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM meningkat dari siklus I sebesar 53,1% naik menjadi

93,8% pada siklus II (pada pra siklus hanya 4 siswa yang bisa memenuhi KKM, sedangkan siklus I ada 15 siswa, dan pada siklus II ada 30 siswa sudah bisa memenuhi KKM). Sehingga dapat dikatakan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

C. Pembahasan

Berdasarkan data-data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi pendukung untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Busana 2 SMK N 6 Purworejo dalam pembelajaran Kewirausahaan dan bagaimana hasil belajar siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X Busana 2 SMK N 6 Purworejo dalam pembelajaran Kewirausahaan akan dibahas sebagai berikut.

1. Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam mata pelajaran Kewirausahaan kelas X Busana 2 SMK N 6 Purworejo

a. Siklus I

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, instrument yang dipersiapkan oleh peneliti adalah perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan dengan materi pokok visi dan misi usaha. Sebelum memulai tindakan, guru dan peneliti membuat jadwal penelitian

tindakan. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo supaya tidak mengganggu mata pelajaran yang lain. Setelah itu peneliti menyusun RPP yang akan digunakan sebagai acuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan teknik TGT dengan persetujuan guru. RPP tersebut berisis tentang indikator mata diklat, Standar kompetensi, Kompetensi Dasar, Alokasi waktu, Tujuan Pembelajaran, Metode belajar, Materi kewirausahaan, Sumber belajar dan media pembelajaran, dan Penilaian. Selanjutnya menyiapkan media berupa kertas berwarna untuk *game* dan *tournament*. Lalu menyiapkan lembar observasi tentang pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian untuk *game* dan *tournament*, menyusun soal untuk kuis, menyiapkan lembar penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa tiap siklus, dan menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung seperti kamera.

2) Tindakan (*Acting*)

Berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan guru, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan TGT dimulai. Selama tindakan berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang observer membantu guru dalam membagikan media untuk *game* dan *tournament*, mengarahkan kelompok, menjelaskan tahap-tahap pembelajaran dengan teknik TGT, serta mendampingi siswa dalam belajar kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran TGT dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, tahap *game and tournament* dan tahap penghargaan kelompok (*team recognize*). Adapun pelaksanaan tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a) Teaching

Siklus I dimulai pada pukul 11.05 tepatnya jam ke 3 dan 4 pelajaran selama 90 menit. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang visi dan misi usaha secara garis besarnya saja antara lain tentang pengertian visi dan misi usaha karena waktu yang disediakan untuk materi hanya sedikit. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.

Dalam menyampaikan materi, guru terkadang memberikan pertanyaan sederhana kepada siswa untuk menarik perhatian dan konsentrasi siswa. Tidak ada siswa yang mau bertanya.

b) Team Study

Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu observer. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang.

Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing – masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang game dan tournament, kemudian memberikan *hand out* yang dibuat oleh peneliti dengan persetujuan dan materi dari guru karena belum adanya LKS di sekolah tersebut kepada setiap kelompok untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan.

c) *Game and Tournament*

Siswa terlihat antusias saat mengikuti *game*, setiap anggota kelompok termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi karena dalam kelompok *tournament* ini masing – masing siswa mewakili kelompoknya untuk menjadi kelompok terbaik, jadi semaksimal mungkin dalam berusaha menjawab pertanyaan.

d) *Team Recognise* (Penghargaan Kelompok)

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan skor tertinggi adalah kelompok I. Siswa diberikan penjelasan bahwa pada siklus ke dua masih ada kesempatan untuk mendapatkan skor terbaik sehingga siswa dapat bersemangat dan termotivasi untuk belajar pada pertemuan mendatang.

Setelah tahap game dan tournament selesai, siswa diberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa masih bersemangat dalam mengerjakan kuis, setelah mengerjakan ada beberapa siswa yang mengeluh karena banyaknya soal yang diberikan dengan waktu yang sedikit. Tetapi mereka mengerjakan dengan serius dan tenang.

3) Pengamatan (*Observing*)

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran, guru pun bersemangat dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk belajar. Disana terlihat adanya saling kerjasama antar siswa saat tahap *team study*. peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran kewirausahaan menggunakan model pembelajaran TGT dapat diketahui setelah siswa mengikuti tahapan *game tournament* dan mengerjakan tes evaluasi.

Dari data penilaian dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada siklus I adalah 82,9, jika dibandingkan dengan nilai pra siklus yaitu 65 terjadi peningkatan 27,54%. Nilai terendah pada siklus I yaitu 51,4 meningkat 28,5 % dari pra siklus dengan nilai 40. Sedangkan nilai rata – rata kelas naik 24,95 % dengan keterangan pada pra siklus 52,34 setelah melaksanakan siklus I menjadi 64,5. Sehingga rata-rata kelas belum memenuhi KKM, dan dari daftar nilai dapat diketahui bahwa masih ada 17 siswa(53,1%) yang nilainya masih belum memenuhi

KKM. Sehingga perlu adanya siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I

Sedangkan untuk nilai kelompok pada game dan tournament yang memiliki predikat super team adalah kelompok I, dari hasil diskusi dan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 50, soal terdiri dari 5 soal diskusi yang masing-masing nomer memiliki poin. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim I dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim II dengan skor 46 dan tim IV dengan skor 49, Predikat baik diperoleh dengan poin 40 oleh tim III dan V.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus I, diperoleh data bahwa siswa antusias dan memiliki semangat bekerjasama dalam mengikuti pembelajaran ini walaupun masih kurang langsung bias faham dengan model TGT ini, karena terbiasa dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru tanpa media apapun. Ada beberapa kelemahan sekaligus pemecahannya yang dihadapi pada siklus I ini antaralain :

- a) Waktu kurang di kelola dengan baik sehingga sedikit melebihi batas waktu yang ditentukan. Kemudian membuat kesepakatan dengan

guru dan siswa untuk mengambil jam istirahat. Pada siklus selanjutnya guru harus lebih memperhatikan waktu yang telah dibuat di RPP, sehingga waktu bisa optimal dan tidak melebihi waktu yang disediakan oleh sekolah yaitu dengan mengganti *game* menjadi lebih sederhana

- b) Siswa masih bingung ketika pertama kali dijelaskan tentang permainan, dijelaskan dengan pelan dan beberapa kali bertanya siswa baru benar-benar paham. Sebaiknya membuat *game* yang lebih mudah dimengerti oleh siswa, tetapi untuk siklus II siswa sudah paham dengan *tournament* karena sama dengan *game* siklus I sehingga untuk *tournament* masih sama dengan siklus I
- c) Siswa masih belum optimal dalam diskusi, masih ada yang ngobrol dan kurang serius. Guru lebih mengawasi siswa supaya tidak ngobrol sendiri dan lebih serius
- d) Ada siswa yang terkesan canggung dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan diskusi. Hal ini diperbaiki dengan cara pada awal pelajaran dan saat game, guru lebih memotivasi siswa untuk berani aktif baik dalam diskusi maupun game *tournament*.
- e) Soal kuis terlalu banyak sehingga siswa kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal karena diburu waktu. Dari kelemahan tersebut guru dan peneliti sepakat untuk mengurangi soal tes yang berjumlah 35 menjadi 30 soal.

b. Siklus II

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II hampir sama dengan perencanaan siklus I yaitu mempersiapkan instrument dan RPP, berdasarkan hasil dari refleksi siklus I maka guru dan peneliti memutuskan untuk mengurangi soal tes sehingga siswa bisa konsentrasi dalam mengerjakan soal, tidak terburu waktu. Selain itu guru juga harus lebih memotivasi siswa untuk belajar dengan senang dan santai tetapi tetap serius.

2) Tindakan (*Acting*)

Berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan guru maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan TGT dimulai. Pada penelitian kali ini peneliti juga dibantu oleh observer. Pelaksanaan pembelajaran TGT sama seperti pada siklus I, dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap teaching, team study, game and tournament dan tahap penghargaan kelompok. Adapun pelaksanaan tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a) Teaching

Siklus II dimulai pada pukul 11.00 tepatnya jam ke 3 dan 4 pelajaran selama 90 menit. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang visi dan misi usaha secara garis besarnya saja

antara lain tentang pengertian visi dan misi usaha karena waktu yang disediakan untuk materi hanya sedikit. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.

Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan dan siswamemberikan timbale balik sehingga kelas menjadi lebih aktif dan siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

b) Team Study

Setelah tahap teacing selesai maka dilanjutkan dengan tahap team study, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu observer. Kelompok dibagi berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I, sehingga siswa tidak memilih teman mereka sendiri untuk melihat kemampuan mereka jika tidak bekerjasama dengan teman yang belum biasa bekerjasama. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing – masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang game dan tournament, kemudian memberikan hand out untuk mereka pelajari dan mempersentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Setelah presentasi, siswa yang berasal dari kelompok lain harus memberikan pertanyaan kepada presentator dan kelompoknya, jika presentator tidak bisa menjawab, akan dibantu oleh teman yang lain dari kelompoknya. hal tersebut bertujuan untuk menjadikan kelas yangaktif dan mau bertanya dan menjabab pertanyaan. Siswa sangat

antusias dan bahkan berebut untuk bertanya dan membantah jawaban yang kurang tepat dari presentator oleh kelompok yang bukan penanya.

c) *Game and Tournament*

Permainan siklus I dan II hampir sama, bedanya hanya pada siklus I siswa diberi pertanyaan kelompok yang dilakukan dengan cara diskusi di masing-masing kelompok. Siswa masih antusias mengikuti *game*, setiap anggota kelompok termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi karena dalam kelompok *tournament* ini masing-masing siswa mewakili kelompoknya untuk menjadi kelompok terbaik, jadi semaksimal mungkin dalam berusaha menjawab pertanyaan. Siswa sudah memahami cara permainan, sehingga tidak perlu menjelaskan kembali panjang lebar saat akan memulai *game and tournament*. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan poin, yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok IV.

Setelah tahap game dan tournament selesai, siswa diberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa masih bersemangat dalam mengerjakan kuis. Soal kuis terdiri dari 30 soal pilihan ganda, soal tersebut telah diuji cobakan kepada siswa kelas X1 busana I sekolah tersebut. Kuis diselesaikan dalam waktu 20 menit.

d) *Penghargaan Kelompok (team recognise)*

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Hadiah berupa sertifikat dan perlengkapan jahit untuk *super team* yaitu tim yang mendapat predikat istimewa, pada siklus II ini yang mendapat penghargaan tertinggi adalah kelompok I.

3) Pengamatan (*Observing*)

Dari hasil pengamatan dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran kewirausahaan menggunakan model belajar TGT seperti pada table berikut :

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada siklus II adalah 93, jika dibandingkan dengan nilai siklus I yaitu 82,9 maka terjadi peningkatan 12.18%. Nilai terendah pada siklus II adalah 60 meningkat 16.73% dari nilai siklus I dengan nilai 51,4. Sedangkan nilai rata –rata kelas naik 23,61 % yaitu nilai pada siklus I sebesar 64,5 setelah melaksanakan siklus II naik menjadi 78,5. Sehingga rata-rata kelas sudah memenuhi KKM, dan dari daftar nilai dapat diketahui bahwa masih ada 2 siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM dan 30 siswa lainnya sudah memenuhi KKM (93,8%). Jika dilihat dari nilai rata-rata maka terjadi peningkatan yang signifikan.

Pada perolehan skor *game*, predikat *super team* diperoleh kelompok IV, dari hasil presentasi yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 60, poin berdasarkan penilaian terhadap presentasi perwakilan dan menjawab pertanyaan. Skor *game* kartu dihitung

berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim IV dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim I, III, dan VI dengan skor 45 sedangkan tim V mendapat skor 47,5. Predikat baik diperoleh dengan poin 42,5 oleh tim II.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus II, hampir sama dengan pelaksanaan siklus II, siswa masih terlihat antusias mulai dari awal pelajaran sampai pelajaran berakhir. Siswa sudah faham dengan pelaksanaan TGT sehingga langsung bisa menyesuaikan. Pada saat siswa diminta untuk presentasi banyak yang belum berani untuk mewakili kelompoknya, tetapi setelah diberi pengertian dan tawaran poin untuk kelompoknya ada juga yang maju untuk presentasi.

Permasalahan pada siklus I dapat teratasi dengan baik dan tidak terjadi lagi pada siklus II karena ada komunikasi dengan guru untuk mengurangi jumlah soal untuk kuis dan diperbanyak waktu untuk presentasi dan diskusi tanya jawab antar kelompok sehingga waktu tidak melebihi batas.

Pada saat *game* berlangsung, siswa serius dalam menjawab pertanyaan dan berlaku jujur dalam mencatat perolehan nilai. Guru,

peneliti dan *observer* memperhatikan siswa dan mengawasi *game* supaya kelas tidak ribut dan bisa berlangsung dengan tertib.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus II, maka dinyatakan ada peningkatan yang signifikan dari mulai pra siklus, siklus I sampai siklus II sehingga penelitian tindakan ini dicukupkan sampai siklus II.

2. Ketercapaian Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam mata pelajaran Kewirausahaan kelas X Busana 2 SMK N 6 Purworejo

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan tes evaluasi, dapat diketahui bahwa sebelum pelaksanaan tindakan guru mengajar menggunakan metode ceramah yang dirasakan oleh siswa membosankan dan siswa hanya mendengarkan dan tidak adanya aktifitas siswa, guru juga tidak menggunakan media belajar yang dapat membantu siswa belajar, sehingga siswa hanya menulis dan menghafal, tidak begitu memahami apa yang disampaikan oleh guru dan mudah lupa dengan materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara diketahui bahwa motivasi siswa untuk belajar masih rendah dan terkesan menyepelkan mata hanya masih banyak nilai yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan oleh guru.

Setelah mendapat tindakan dengan implementasi model pembelajaran TGT, dengan beberapa tahapan yaitu *teaching, team*

study dan *recognition team*, siswa begitu semangat untuk belajar dan berkompetisi baik itu kompetisi tim maupun kompetisi individu. Siswa juga dibelajarkan untuk bekerjasama dengan siswa lain. Selain itu siswa juga menjadi lebih aktif dan dapat menyampaikan pendapatnya dengan bersemangat dan berani mengeksplorasi pemikirannya. Tidak hanya menghafal materi saja tetapi benar-benar memahami.

Hasil belajar diukur agar siswa dapat mengukur sejauhmana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan guru. Dari pra siklus atau pra tindakan ke siklus I hasil belajar meningkat sebesar 23,61%. Semula pada siklus I hasil belajar siswa memiliki rata-rata kelas 64,46, setelah mendapat tindakan siklus II meningkat menjadi 78,47. Sedangkan poin *game tournament* meningkat sebesar 5,8%, pada siklus I poin turnamen sebesar 43,33, sedangkan pada siklus II mendapatkan poin rata-rata 45,83. Dari peningkatan tersebut dan tercapainya KKM pada siklus II maka target penelitian ini dapat terpenuhi, yaitu 85% siswa sudah dapat mencapai KKM dengan nilai 65, sehingga tindakan diselesaikan pada siklus II.

Jadi, selain hasil belajar yang meningkat, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga berperan dalam memudahkan siswa belajar, menjadikan suasana belajar menyenangkan, dan membantu siswa saling bekerjasama. Sehingga tujuan dari pembelajaran kooperatif dan pembelajaran pada umumnya dapat tercapai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang implementasi model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK N 6 Purworejo, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilaksanakan menggunakan model penelitian tindakan Kemmis & Mc Taggart dengan empat tahapan yaitu: a) Perencanaan (*plan*) yaitu peneliti melakukan rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, dan membuat instrumen, RPP dan perlengkapan lain untuk melaksanakan tindakan. b) tindakan (*do*) yaitu penerapan dari model pembelajaran TGT yaitu dimulai dari pembagian kelompok (*Team*) yang terdiri dari penjelasan peraturan permainan, pembagian peran masing-masing kelompok dan menjelaskan alur peran kelompok, selanjutnya adalah keberlangsungan *game and tournament* tersebut, dan yang terakhir adalah *recognize team* yaitu pengumuman pemenang *game* kompetisi yang telah selesai dilaksanakan kemudian pemberian penghargaan tim terbaik. c) Pengamatan (*observing*) yaitu pelaksanaan pengamatan oleh peneliti dan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi dan instrument lainnya. d) refleksi (*see*) yaitu mengemukakan kembali apa yang sudah

terjadi. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh guru, peneliti dan observer yang dilaksanakan dengan dua siklus, masing-masing siklus satu pertemuan pada mata pelajaran kewirausahaan sesuai jadwal yang ada pada sekolah selama 2 jam pelajaran. Siswa cukup antusias dan senang dalam belajar sehingga memotivasi siswa untuk bisa lebih bersemangat dalam pelaksanaan game dan turnamen.

2. Hasil belajar siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran kewirausahaan adalah meningkat secara signifikan yang di mulai dari pra siklus atau pra tindakan ke siklus I nilai rata – rata kelas naik 24,95 % dengan keterangan pada pra siklus 52,34 setelah melaksanakan siklus I menjadi 64,5. Jika dilihat dari pencapaian KKM, pada tahap pra siklus hanya 4 siswa yang bisa memenuhi KKM, dengan prosentase pencapaian KKM sebesar 12,5%. Sedangkan siklus I ada 15 siswa yang memenuhi KKM dengan prosentase 53,1%. Dari siklus I ke siklus II hasil belajar rata-rata kelas meningkat sebesar 23,61%. Semula pada siklus I hasil belajar siswa memiliki rata-rata kelas 64,46, setelah mendapat tindakan siklus II meningkat menjadi 78,47. Dan pada siklus II ada 30 siswa sudah bisa memenuhi KKM dengan prosentase ketercapaian KKM pada siklus II sebesar 93,8%. Untuk hasil poin *game tournament* meningkat sebesar 5,8%, pada siklus I poin turnamen sebesar 43,33, sedangkan pada siklus II mendapatkan poin rata-rata 45,83. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa implementasi model

pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan siswa kelas X busana 2 SMK N 6 Purworejo. Selain pada hal hasil belajar, hasil penelitian ini juga menjelaskan bahwa siswa dapat belajar dengan aktif yaitu adanya interaksi antar siswa, guru dan siswa, komunikasi saat diskusi dan presentasi juga dapat menjadikan siswa lebih aktif dan memahami siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru. Siswa juga kompetitif yaitu adanya persaingan yang sehat untuk mendapatkan skor dan nilai tertinggi di kelas, Selain itu siswa juga memiliki motivasi untuk belajar dan bersaing di kelas,

B. IMPLIKASI

Setelah melaksanakan penelitian diketahui hasil dari penelitian yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Taournament*) yang dilaksanakan dengan beberapa siklus di SMK N 6 Purworejo. Dimulai dari pra siklus yang masih belum mendapatkan tindakan model TGT, hasil belajar masih rendah karena siswa masih belajar secara monoton dan hanya terarah kepada guru dan siswa kurang bersemangat dan sulit untuk menerima pelajaran dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Setelah mendapatkan tindakan atau siklus I diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat tetapi masih banyak yang belum memenuhi standar KKM, hal ini disebabkan karena siswa masih belum terlalu paham dengan aturan *game* dan *tournament* sehingga perlu waktu yang lama untuk menjelaskan, tetapi siswa

sudah memiliki semangat untuk bersaing sehingga belajar dengan sungguh-sungguh. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat karena siswa sudah faham dengan permainan dan siswa lebih aktif dari siklus sebelumnya.

Dari kesimpulan tersebut dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

C. SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian seperti tersebut di atas, bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan dapat dilaksanakan diskusi pembahasan permasalahan berupa latihan soal yang dianggap sulit oleh anggota tim maupun siswa.
2. TGT dapat dijadikan sarana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang berbeda di mana siswa mengalami kesulitan dalam belajar teori dibandingkan dengan praktek.
3. Kepala sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang mendukung diimplementasikannya TGT pada setiap mata pelajaran.
4. Dalam pembelajaran, guru seharusnya selalu kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Bintoro. 2000. *Perbedaan Kooperatif Learning dan Konvensional*. <http://blognyaalul.blogspot.com/2010/12>. Diakses Tgl. 25 Desember 2010. Pukul 19.08 WIB
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*.Jakarta:PT. Grasindo
- Bukhori Alma. 2008. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung:Alfabeta
- _____. 2010. *Kewirausahaan untuk mahasiswa dan Umum*. Bandung:Alfabeta
- Hendro. 2002. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Hidayatullah, Furqon. 2009. *Pengembangan Profesional Guru(PPG)*. Surakarta:,Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta
- Lungdren.2009.*Prinsip Dasar Cooperative Learning*
<http://www.damandiri.or.id/prinsip-dasar-cooperative-learning>. Diakses tanggal 25 februari 2010 pukul 20.15.
- Mahaputri.2009.*PembelajaranTGT*.<http://mahaputridiar.blogspot.com/pembelajaran-tgt-smk>.Diakses Tgl. 02 Januari 2011. Pukul 12.35 WIB
- Mardiyatmo. 2008. *Kewirausahaan untuk Kelas X SMK*, Surakarta:Yudhistira
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*, Jakarta:Bumi Aksara
- Melvin L Silberman. 2010. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung : Nusa Media dan Nuansa
- Muhibbin Syah. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya
- Nana Sudjana,. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Nawawi.2000.http://id.wikipedia.org/wiki/Kewirausahaan#Tahap-tahap_kewirausahaan. Diakses Tgl. 25 Desember 2010. Pukul 19.08 WIB
- Pardjono,dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta; Lembaga Penelitian UNY
- Prasetyo dan Benedicta.2009. *Devinisi Visi, Misi dan Strategi Usaha*.
<http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/10/definisi-visi-misi-dan-strategi-dan.html>. Diakses Tgl. 29 Maret 2011. Pukul 09.45 WIB
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar Cet.2*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Robert E Slavin,. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek.Cet 8*. Bandung:Nusa Media
- Rochmanudin. 2010. *Sukses Wirausaha untuk Sarjana*. Yogyakarta :Paramitra Publishing.
- Silberman, 1996. *Active Learning, 101 Strategies To Teach Any Subject*. Boston: Allyn&Bacon.
- Sugihartono,dkk . 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:UNY Press
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D cet.9*.Bandung:Alfabeta.
- _____. 2010. *Statistika untuk Penelitian cet.16*. Bandung : CV. Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Suwandi, Sarwiji. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta:Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta
- Saifudin Azwar. 2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wibisono. 2006. *visi dan misi perusahaan*. http://sarilove.ly.blogspot.com/2010/02/pengertian-visi-dan-misi-serta-beberapa_26.html. Diakses Tgl. 29 Maret 2011. Pukul 09.50 WIB

Wina Sanjaya,. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Yasa.2008.<http://Ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-time-game-tournamen-tgt/#respon>). Diakses Tgl. 25 Desember 2010. Pukul 19.30 WIB

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

Instrumen Penelitian

DAFTAR KELOMPOK PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
siklus I

KELOMPOK I 1. Desi Mulyani 2. Diah Puspitaningsih 3. Erna Wati Puji Lestari 4. Ika Apriliyani 5. Unaisatur Rofiah 6. Alep Hadi Munfaqiroh	KELOMPOK II 1. Eni Rahmawati 2. Reni Retnoasih 3. Rini Utari 4. Sapti Indraswari 5. Suntari 6. Retno Agustiningsih
KELOMPOK III 1. Eka Ermawati Hidayah 2. Kurnia Wahyuni 3. Lilik Septiana 4. Musriyatun 5. Wariyati	KELOMPOK IV 1. Any Riyanti 2. Heni Taslimah 3. Dwi Oktaviyanti 4. Puri Satiti Jati 5. Siti Uswatun Khasanah
KELOMPOK V 1. Diah Nurfani 2. Eka Dewi Saputri 3. Muslimah 4. Rina Subarsih 5. Serli Septiani	KELOMPOK VI 1. Ana Nur Robitoh 2. Jauharotun Lisnawati 3. Marwati 4. Solimah 5. Siwi Srihandayani

DAFTAR KELOMPOK PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
siklus II

KELOMPOK I 1. Alep Hadi Munfaqiroh 2. Dwi Oktaviyanti 3. Erna Wati Puji Lestari 4. Muslimah 5. Sapti Indraswari 6. Siwi Srihandayani	KELOMPOK II 1. Ana Nur Robitoh 2. Diah Nurfani 3. Desi Mulyani 4. Heni Taslimah 5. Rina Subarsih 6. Siti Uswatun K
KELOMPOK III 1. Diah Puspitaningsih 2. Any Riyanti 3. Puri Satiti Jati 4. Serli Septiani 5. Wariyati	KELOMPOK IV 1. Eni Rahmawati 2. Ika Apriliyani 3. Jauharotun Lisnawati 4. Reni Retnoasih 5. Marwati
KELOMPOK V 1. Eka Ermawati Hidayah 2. Eka Dewi Saputri 3. Musriyatun 4. Kurnia Wahyuni 5. Lilik Septiana	KELOMPOK VI 1. Rini Utari 2. Retno Agustiningsih 3. Unaisatur Rofiah 4. Solimah 5. Unaisatur Rofiah

**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Team Game Tournamen*)
SIKLUS I**

HARI/TANGGAL: Kamis / 19 Mei 2011

Petunjuk pengisian : berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Pendahuluan			
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kewirausahaan materi visi dan misi usaha pada pertemuan hari ini	v		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai RPP
2.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran	v		
3.	Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan	v		Motivasi guru dengan cara memberikan semangat lewat penjelasan singkat akan pentingnya belajar kewirausahaan
4.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi kewirausahaan pada pertemuan sebelumnya	v		Tidak ada siswa yang bertanya karena siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan saja. Saat guru menanyakan materi sebelumnya, hanya 2 siswa saja yang mampu memberi timbal balik.
5.	Guru menginformasikan dan menegaskan kepada siswa tentang jenis-jenis penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran kewirausahaan berlangsung.	v		Guru menginformasikan siswa akan adanya pembelajaran TGT dan bagaimana cara penilaiannya. Beberapa siswa mengeluh karena takut bersaing dan yang lain bersemangat.

B.	Kegiatan inti			
6.	Guru memberikan materi visi dan misi usaha kepada siswa	v		Materi hanya sebatas pengetahuan umum tentang visi dan misi, penjelasan disertai contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari tentang pengertian visi dan misi
7.	Guru menyampaikan materi dengan singkat dan jelas	v		
8.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh		v	Ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, baik ketika ditanya ataupun saat dijelaskan
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	v		Tidak ada siswa yang bertanya
	Team Study			
10.	Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	v		Pada awalnya mengalami kesulitan membuat kelompok karena kelompok ditentukan siswa sendiri sehingga terkesan milih –milih dalam mencari teman kelompok sehingga ada beberapa siswa yang merasa kucilkan teman yang lain
11.	Guru mengingatkan siswa tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT yang telah disepakati	v		Karena siswa belum terlalu jelas dengan permainan sehingga guru harus menjelaskannya kembali
12.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru mengingatkan tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT	v		
13.	Siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru	v		siswa bekerja sama dengan baik, dan terlihat serius
14.	Siswa berdiskusi tentang soal yang diberikan oleh guru untuk <i>game</i>	v		Siswa saling memberi masukan dalam berdiskusi

15.	Saling menghargai jika terjadi perbedaan pendapat		v	Tidak ada perbedaan pendapat antar siswa
16.	Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar kelompok	v		Guru dibantu oleh peneliti dan teman sejawat/observer memonitor kerja siswa
17.	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan		v	Guru membiarkan siswa bekerja dan belajar mandiri
18.	Masing-masing siswa memberikan pendapat dalam diskusi	v		Siswa aktif dalam diskusi
19.	Siswa bertanya kepada teman satu kelompok jika mengalami kesulitan	v		
20.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	v		Jika siswa sudah tidak bisa menyelesaikan suatu, siswa bertanya kepada guru
21.	Siswa yang sudah paham atau telah menemukan penyelesaian atas suatu masalah membantu teman yang kesulitan saat belajar kelompok		v	Siswa bersama-sama menyelesaikan tugas kelompok
22.	Apabila siswa mengalami kesulitan guru memberi bimbingan kepada siswa baik individu maupun kelompok	v		Guru sebatas memancing siswa, tidak dijelaskan secara langsung
23.	Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh siswa dari hasil kerja kelompok siswa		v	Tidak ada kesimpulan yang diberikan oleh guru karena terbatasnya waktu
	Game dan Tournament			
24.	Guru menginstruksikan siswa agar maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok dengan cepat dan tenang	v		
25.	Siswa maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok sesuai instruksi guru	v		
26.	Guru membagikan kartu dan mengintruksikan agar siswa menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut secara	v		

	kompetisi			
27.	Siswa menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu tersebut secara kompetisi	v		
28.	Guru memantau pelaksanaan <i>Game</i>	v		Pantauan guru sebatas melihat apa yang dikerjakan siswa dan sejauh mana game berlangsung
29.	Guru berperan sebagai juri	v		Setelah poin dikumpulkan, guru menilai hasil kerja siswa menurut cara penilaian yang sudah ditentukan
C.	Penutup			
30.	Guru mengevaluasi kegiatan belajar	v		Guru memberikan evaluasi dengan memberi tes kepada siswa secara individu
31.	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
32.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
33.	Guru menutup pembelajaran kewirausahaan dengan salam dan do'a	v		
34.	Siswa termotivasi untuk belajar	v		Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan aktifnya siswa dalam menjawab pertanyaan dan siswa terlihat menikmati pelajaran tanpa ada tekanan
35.	Siswa termotivasi untuk kembali belajar menggunakan TGT	v		Pada akhir pertemuan, guru menyampaikan akan ada pertemuan TGT berikutnya dan siswa terlihat senang dan termotivasi untuk kembali mengikuti

Yogyakarta, 19 Mei 2011

Pengamat

Miftahul Triana Fajri
NIM. 06513241016

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Team Game Tournamen*)

SIKLUS II

HARI/TANGGAL: Kamis/26 Mei 2011

Petunjuk pengisian : berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Pendahuluan			
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kewirausahaan materi visi dan misi usaha pada pertemuan hari ini	v		Secara umum tahap pendahuluan pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I. Hanya penjelasan materi dari guru yang berbeda sesuai dengan RPP yang ada
2.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran	v		
3.	Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan	v		
4.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi kewirausahaan pada pertemuan sebelumnya	v		
5.	Guru menginformasikan dan menegaskan kepada siswa tentang jenis-jenis penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran kewirausahaan berlangsung.	v		Siswa sudah paham dengan cara belajar pada siklus II sehingga memudahkan guru dalam menjelsakan dan tidak terlalu banyak waktu
B.	Kegiatan inti			
6.	Guru memberikan materi visi dan misi usaha kepada siswa	v		
7.	Guru menyampaikan materi dengan singkat dan jelas	v		

8.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh	v		
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	v		Pada siklus ini tidak ada yang bertanya kepada guru karena memang siswa kurang aktif
	Team Study			
10.	Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	v		Kelompok pada siklus II berbeda dengan siklus I karena pada siklus II siswa dibagi berdasarkan kemampuan mereka dengan melihat hasil belajar pada siklus I
11.	Guru mengingatkan siswa tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT yang telah disepakati	v		Siswa sudah sedikit paham dengan cara belajar karena hampir sama dengan siklus I, bedanya hanya pada saat tahap <i>team</i> mengerjakan soal diganti dengan presentasi perwakilan dari masing-masing kelompok
12.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru mengingatkan tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT	v		
13.	Siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru	v		
14.	Siswa berdiskusi tentang soal yang diberikan oleh guru untuk <i>game</i>	v		Diskusi pada siklus II terjadi antara kelompok presentasi dengan kelompok lain, siswa pada kelompok lain mengajukan pertanyaan kepada kelompok presentasi
15.	Saling menghargai jika terjadi perbedaan pendapat	v		
16.	Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar kelompok	v		
17.	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan	v		
18.	Masing-masing siswa memberikan pendapat dalam diskusi	v		Jika ada yang salah menjawab, siswa yang lain membenarkan

19.	Siswa bertanya kepada teman satu kelompok jika mengalami kesulitan	v		Jika siswa yang presentasi di depan tidak bisa menjawab pertanyaan, maka menanyakan kepada teman satu kelompoknya yang lain
20.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	v		Ada beberapa pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh kelompok presentasi
21.	Siswa yang sudah paham atau telah menemukan penyelesaian atas suatu masalah membantu teman yang kesulitan saat belajar kelompok	v		
22.	Apabila siswa mengalami kesulitan guru memberi bimbingan kepada siswa baik individu maupun kelompok	v		Jika ada hal yang siswa tidak bisa menjawab maka guru membantu menjelaskan
23.	Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh siswa dari hasil kerja kelompok siswa	v		
Game dan Tournament				
24.	Guru menginstruksikan siswa agar maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok dengan cepat dan tenang	v		Pada tahap ini sama seperti pada siklus I
25.	Siswa maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok sesuai instruksi guru	v		
26.	Guru membagikan kartu dan mengintruksikan agar siswa menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut secara kompetisi	v		
27.	Siswa menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu tersebut secara kompetisi	v		Walaupun sudah beberapa kali melakukannya siswa tidak bosan dan masih bersemangat berkompetisi
28.	Guru memantau pelaksanaan <i>Game</i>	v		
29.	Guru berperan sebagai juri	v		Setelah semua selesai dan sudah mendapat hasil poin <i>game</i> dan <i>tournament</i> maka guru mengumumkan hasilnya dan memberi penghargaan kepada siswa

C.	Penutup			
30.	Guru mengevaluasi kegiatan belajar	v		Evaluasi dilakukan dengan cara siswa mengerjakan tes
31.	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
32.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
33.	Guru menutup pembelajaran kewirausahaan dengan salam dan do'a	v		
34.	Siswa termotivasi ntuk belajar	v		Siswa masih memiliki motivasi untuk belajar, malah semakin bersemangat karena sudah paham dengan permainan dan siswa tahu ada penghargaan bagi tim yang menang
35.	Siswa termotivasi untuk kembali belajar menggunakan TGT	v		Saat peneliti berpamitan dan mengucapkan terimakasih, siswa masih ingin belajar dengan model pembelajarn TGT.

Yogyakarta, Mei 2011
Pengamat

Miftahul Triana Fajri
NIM. 06513241016

**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Team Game Tournamen*)
SIKLUS I**

HARI/TANGGAL: Kamis/ 19 Mei 2011

Petunjuk pengisian : berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Pendahuluan			
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kewirausahaan materi visi dan misi usaha pada pertemuan hari ini	v		
2.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran	v		
3.	Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan	v		
4.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi kewirausahaan pada pertemuan sebelumnya	v		
5.	Guru menginformasikan dan menegaskan kepada siswa tentang jenis-jenis penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran kewirausahaan berlangsung.	v		
B.	Kegiatan inti			
6.	Guru memberikan materi visi dan misi usaha kepada siswa	v		
7.	Guru menyampaikan materi dengan singkat dan jelas	v		
8.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh		v	
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	v		
	Team Study			
10.	Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	v		
11.	Guru mengingatkan siswa tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT yang telah disepakati	v		

12.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru mengingatkan tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT		v	
13.	Siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru	v		
14.	Siswa berdiskusi tentang soal yang diberikan oleh guru untuk <i>game</i>	v		
15.	Saling menghargai jika terjadi perbedaan pendapat		v	
16.	Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar kelompok	v		
17.	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan		v	
18.	Masing-masing siswa memberikan pendapat dalam diskusi	v		
19.	Siswa bertanya kepada teman satu kelompok jika mengalami kesulitan	v		
20.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	v		
21.	Siswa yang sudah paham atau telah menemukan penyelesaian atas suatu masalah membantu teman yang kesulitan saat belajar kelompok		v	
22.	Apabila siswa mengalami kesulitan guru memberi bimbingan kepada siswa baik individu maupun kelompok	v		
23.	Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh siswa dari hasil kerja kelompok siswa		v	
	Game dan Tournament			
24.	Guru menginstruksikan siswa agar maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok dengan cepat dan tenang	v		
25.	Siswa maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok sesuai instruksi guru	v		

26.	Guru membagikan kartu dan mengintruksikan agar siswa menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut secara kompetisi	v		
27.	Siswa menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu tersebut secara kompetisi	v		
28.	Guru memantau pelaksanaan <i>Game</i>	v		
29.	Guru berperan sebagai juri	v		
C.	Penutup			
30.	Guru mengevaluasi kegiatan belajar	v		
31.	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
32.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
33.	Guru menutup pembelajaran kewirausahaan dengan salam dan do'a	v		
34.	Siswa termotivasi ntuk belajar			
35.	Siswa termotivasi untuk kembali belajar menggunakan TGT			

Yogyakarta, 19 Mei 2011
Pengamat

Dewi Puspitasari

**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Team Game Tournamen*)
SIKLUS II**

HARI/TANGGAL: Kamis/ 26 Mei 2011

Petunjuk pengisian : berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Pendahuluan			
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kewirausahaan materi visi dan misi usaha pada pertemuan hari ini	v		
2.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran	v		
3.	Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan	v		
4.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi kewirausahaan pada pertemuan sebelumnya	v		
5.	Guru menginformasikan dan menegaskan kepada siswa tentang jenis-jenis penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran kewirausahaan berlangsung.	v		
B.	Kegiatan inti			

6.	Guru memberikan materi visi dan misi usaha kepada siswa	v		
7.	Guru menyampaikan materi dengan singkat dan jelas	v		
8.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh	v		
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	v		
	Team Study			
10.	Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	v		
11.	Guru mengingatkan siswa tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT yang telah disepakati	v		
12.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru mengingatkan tentang ketentuan-ketentuan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan teknik TGT	v		
13.	Siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru	v		
14.	Siswa berdiskusi tentang soal yang diberikan oleh guru untuk <i>game</i>	v		
15.	Saling menghargai jika terjadi perbedaan pendapat	v		
16.	Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar kelompok	v		
17.	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran kewirausahaan	v		
18.	Masing-masing siswa memberikan pendapat dalam diskusi	v		
19.	Siswa bertanya kepada teman satu kelompok jika mengalami kesulitan	v		
20.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	v		
21.	Siswa yang sudah paham atau telah menemukan penyelesaian atas suatu masalah membantu teman yang kesulitan saat belajar kelompok	v		
22.	Apabila siswa mengalami kesulitan guru memberi	v		

	bimbingan kepada siswa baik individu maupun kelompok			
23.	Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh siswa dari hasil kerja kelompok siswa	v		
	Game dan Tournament			
24.	Guru menginstruksikan siswa agar maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok dengan cepat dan tenang	v		
25.	Siswa maju ke meja tournament untuk mewakili masing-masing kelompok sesuai instruksi guru	v		
26.	Guru membagikan kartu dan mengintruksikan agar siswa menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut secara kompetisi	v		
27.	Siswa menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu tersebut secara kompetisi	v		
28.	Guru memantau pelaksanaan <i>Game</i>	v		
29.	Guru berperan sebagai juri	v		
	C. Penutup			
30.	Guru mengevaluasi kegiatan belajar	v		
31.	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
32.	Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya	v		
33.	Guru menutup pembelajaran kewirausahaan dengan salam dan do'a	v		
34.	Siswa termotivasi ntuk belajar	v		
35.	Siswa termotivasi untuk kembali belajar menggunakan TGT	v		

Yogyakarta, 26 Mei 2011
Pengamat

Dewi Puspitasari

LAMPIRAN II

Uji Validitas dan Reliabilitas

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN
“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
SISWA KELAS X BUSANA SMK N 6 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
 Kelas/Semester : X/2
 Standar Kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
 Kompetensi Dasar : Membangun visi dan misi usaha
 Peneliti : Miftahul Triana Fajri
 Ahli Model Pembelajaran : M. Adam Jerusalem,M.T
 Tanggal : Mei 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli materi kewirausahaan
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi kewirausahaan
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “ √ “

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2	Model pembelajaran sesuai dengan isi/materi pembelajaran	✓	
3	Keruntutan sistematika penyajian materi	✓	
4	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut	✓	
5	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓	
6	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjang aktivitas siswa	✓	
7	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah mewakili petunjuk belajar	✓	

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak
- (mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2011



M. Adam Jerusalem, M.T
NIP : 19780312 200212 1 001

**SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Adam Jerusalem, MT

NIP : 19780312 200212 1 001

Bidang Keahlian : Ahli Tes Materi Kewirausahaan

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tes tentang materi pembelajaran kewirausahaan yang dibuat oleh:

Nama : Miftahul Triana Fajri

NIM : 06513241016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian yang berupa tes materi pembelajaran kewirausahaan, ditandai dengan (√)

- () Belum Valid
- () Sudah Valid dengan Catatan
- (√) Sudah Valid

Catatan

.....

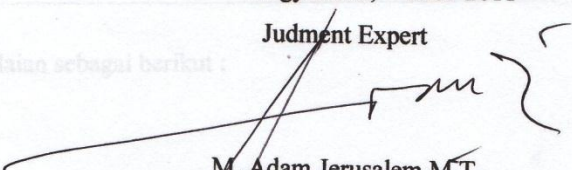
.....

.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2011

Judgment Expert


M. Adam Jerusalem, M.T

NIP : 19780312 200212 1 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN
“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
SISWA KELAS X BUSANA SMK N 6 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
 Kelas/Semester : X/2
 Standar Kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
 Kompetensi Dasar : Membangun visi dan misi usaha
 Peneliti : Miftahul Triana Fajri
 Ahli Model Pembelajaran : Prapti Karomah, M.Pd.
 Tanggal : Mei 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi kewirausahaan
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi kewirausahaan
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “ √ “

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar		
2	Model pembelajaran sesuai dengan isi/materi pembelajaran		
3	Keruntutan sistematika penyajian materi		
4	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut		
5	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa		
6	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjang aktivitas siswa		
7	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah mewakili petunjuk belajar		

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....

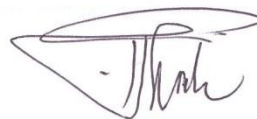
D. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2011



Prapti Karomah, M.Pd.
NIP : 19501120 197903 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M. Pd

NIP : 19501120 197903 2 001

Judgement Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Suandar Kompetensi : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen test tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Miftahul Triana Fajri Nugroho, S.Pd

NIM : 06513241016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

2. Validasi () Belum Valid
3. Jawaban () Sudah Valid dengan Catatan
- (✓) Sudah Valid

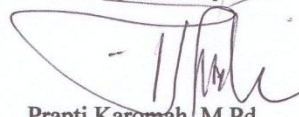
Catatan

No	Indikator	Penilaian
1		
2		
3		
4		

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2011

Judgment Expert



Prapti Karomah, M.Pd

NIP : 19501120 197903 2 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN
“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
SISWA KELAS X BUSANA SMK N 6 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
 Kelas/Semester : X/2
 Standar Kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
 Kompetensi Dasar : Membangun visi dan misi usaha
 Peneliti : Miftahul Triana Fajri
 Ahli Model Pembelajaran : Herianto Edhi Nugroho, S.Pd
 Tanggal : 03 Mei 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi kewirausahaan
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi kewirausahaan
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “ √ “

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

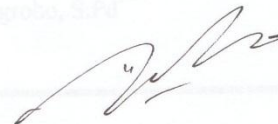
D. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 03 Mei 2011



Herianto Edhi Nugroho, S.Pd
NIP:1968091520060 4 101

A. Pelengkap Pengisian

1. Lembar validasi ini disampaikan untuk ahli materi pembelajaran
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda "✓"

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	✓	
2	Mengandung wawasan cukup	✓	

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

**SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herianto Edhi Nugroho,S.Pd
NIP : 19680915 200604 1 010
Bidang Keahlian : Ahli Materi Kewirausahaan
Unit Kerja : SMK N 6 Purworejo

Setelah saya mencermat, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang tes materi pembelajaran kewirausahaan yang dibuat oleh:

Nama : Miftahul Triana Fajri
NIM : 06513241016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian yang berupa tes materi pembelajaran kewirausahaan, ditandai dengan (✓)

- () Belum Valid
() Sudah Valid dengan Catatan
(✓) Sudah Valid

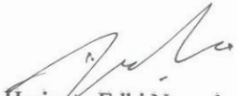
Catatan

.....
.....
.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, Mei 2011

Judment Expert


Herianto Edhi Nugroho,S.Pd
NIP : 19680915 200604 1 010

SOAL TEST MATERI MEMBANGUN VISI DAN MISI USAHA

Mata Diklat: Kewirausahaan

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dibawah ini dengan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d dan e !

1. Setiap individu ataupun usaha dalam meraih kesuksesan membutuhkan....
 - a. Teman kerja
 - b. Informasi
 - c. Alat tulis
 - d. Visi dan Misi
 - e. Modal
2. Sinonim dari kata visi dan misi adalah....
 - a. Tujuan dan cita-cita
 - b. Semangat kerja
 - c. Rencana dan keinginan
 - d. Popularitas
 - e. Paradigma
3. Visi dan misi harus mempunyai.....
 - a. Modal
 - b. Rentang waktu yang jelas
 - c. Kemandirian
 - d. Kesempatan
 - e. Kemampuan
4. Angan –angan atau imajinasi seseorang tentang usaha atau bisnis atau diri mereka suatu saat nanti adalah pengertian dari.....
 - a. Imajinasi usaha
 - b. Visi usaha
 - c. Tujuan usana
 - d. Misi usaha
 - e. strategi usaha
5. Visi yang ideal bersifat.....
 - a. Komplek
 - b. Tidak bias diukur
 - c. Terjangkau
 - d. Ada modal
 - e. Ada nilai uang

6. Visi harus bersifat ambisius karena.....
 - a. Ada ambisi berarti mudah tercapai
 - b. Bisa menjadi tujuan bersaing
 - c. Suatu nilai lebih dari sebuah usah
 - d. Untuk menciptakan gairah dan semangat
 - e. Visi itu harus ambisius dan sesuatu yang spektakuler
7. Hal-hal yang terdapat dalam sebuah visi adalah...
 - a. Wawasan yang menjadi tolok ukur arah gerak pertumbuhan bisnis
 - b. Tujuan dan alasan keberadaan suatu organisasi
 - c. Alasan mengapa bisnis harus berkembang
 - d. Langkah-langkah yang harus dilakukan
 - e. Cara mewujudkan tujuan anda
8. Misi adalah.....
 - a. Pelengkap dari visi
 - b. Angan-angan dan tujuan dari bisnis Anda
 - c. Langkah awal mencari modal usaha
 - d. Cara untuk mewujudkan sebuah visi
 - e. Keinginan akan suatu bisnis
9. Misi perusahaan dapat berguna untuk....
 - a. Mengetahui besarnya modal yang akan dibutuhkan
 - b. Memperoleh keuntungan maksimal perusahaan
 - c. Meningkatkan kreativitas dan pengetahuan karyawan
 - d. Memudahkan perusahaan meningkatkan volume penjualan
 - e. Mengurangi jumlah karyawan yang tidak produktif
10. Suatu misi mengandung makna....dari organisasi atau bisnis anda
 - a. Identitas
 - b. Tujuan dan keberadaan
 - c. Kinerja
 - d. Perjuangan
 - e. Kemampuan
11. Unsur pokok dalam sebuah misi adalah.....

- a. Memiliki periode waktu
 - b. Dapat dikomunikasikan
 - c. Menggambarkan bentuk usaha
 - d. Pernyataan strategis jangka panjang dan jangka pendek
 - e. Bersifat ringkas dan jelas
12. Berikut ini yang merumuskan visi dan misi sebuah bisnis adalah
- a. Pemimpin atau pemilik
 - b. Manajer
 - c. Karyawan
 - d. Konsumen
 - e. Seluruh staf
13. Sebuah misi akan efektif bila bersifat.....
- a. Fleksibel
 - b. Sederhana
 - c. Terukur
 - d. Terjangkau
 - e. Beralasan
14. Setelah menentukan visi dan misi, lalu diikuti dengan....., dan....
- a. Program, nilai perusahaan, taktik
 - b. Bentuk usaha, sifat usaha, cara mencapai tujuan
 - c. Strategi usaha, nilai-nilai perusahaan, kebijakan
 - d. Identitas usaha, nilai perusahaan, program-program
 - e. Alamat usaha, motto usaha, logo
15. Ciri-ciri kemampuan dan jiwa kepemimpinan dari seorang wirausaha yang baik adalah.....
- a. Berani mengambil dan mengelola resiko
 - b. Memiliki sifat pantang menyerah
 - c. Mengambil keputusan yang tepat
 - d. Menjual produk
 - e. Menentukan visi-misi usaha

16. Hal yang dibutuhkan oleh seorang pemimpin perusahaan dalam membuat visi-misi usaha adalah.....
- Kemampuan memimpin usaha
 - Modal usaha
 - Data riset dan *trial* dari lapangan
 - Kelancaran organisasi
 - Konsumen yang etis
17. Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merumuskan misi perusahaan, kecuali.....
- Produk/jasa yang dihasilkan
 - Harga yang pantas untuk produk tersebut
 - Segmen pasar yang akan dilayani
 - Apakah produk/pelayanan itu memang dibutuhkan
 - Kualitas yang diinginkan
18. Perumusan misi perusahaan dapat dilakukan diantaranya dengan....
- Menganalisis permintaan pasar
 - Menghitung anggaran perusahaan
 - Menyebarkan misi perusahaan
 - Menentukan segmen pasar
 - Melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan
19. Berikut ini adalah sifat misi yang efektif, kecuali.....
- Fleksibel
 - Unik
 - Strategis
 - Memberikan inspirasi
 - Ringkas dan jelas
20. Misi memberikan inspirasi dan ide-ide baru bagi siapa saja yang berada dalam organisasi merupakan misi yang efektif bersifat.....
- Budaya perusahaan
 - Memberikan inspirasi
 - Ringkas dan jelas

- d. Fleksibel
 - e. Membantu mengambil keputusan
21. Siapakah penemu yang memiliki visi era computer dirumah-rumah?
- a. Bill Gates
 - b. Henry Ford
 - c. Steve Chen
 - d. Steve Jobs
 - e. Bill Hucks
22. Berikut ini adalah sifat visi yang ideal, kecuali.....
- a. Periode waktu
 - b. Strategis
 - c. Unik
 - d. Ambisius
 - e. Terjangkau
23. Mengapa visi yang ideal harus bersifat sederhana (simple) ?
- a. Supaya sesuai dengan kondisi
 - b. Agar tidak kehilangan energy
 - c. Agar mudah dipahami, diimajinasikan dan dibayangkan besar,ukuran ataupun posisinya
 - d. Sehingga bias menjadi tujuan untuk bersaing
 - e. Supaya menjadi motivator
24. Dalam Analisis SWOT, yang termasuk sisi eksternal adalah.....
- a. Perusahaan dan lingkungan
 - b. Rencana bisnis
 - c. Modal usaha
 - d. Pemimpin perusahaan
 - e. Saingan bisnis
25. Dalam analisis SWOT, yang merupakan peluang dalam kegiatan usaha disebut.....
- a. *Threat*
 - b. *Weakness*
 - c. *Strength*
 - d. *Opportunity*
 - e. *Reality*
26. Berikut merupakan hal-hal yang terkandung dalam sebuah misi, kecuali

- a. Tujuan dan alasan keberadaan suatu organisasi
 - b. Merumuskan berapa banyak perusahaan pesaing
 - c. Tindakan dan langkah-langkah yang harus dilakukan
 - d. Alasan bisnis Anda harus berkembang
 - e. Cara mewujudkan tujuan Anda
27. Dibawah ini yang *bukan* termasuk sifat strategis pada visi yang ideal adalah...
- a. Sebuah khayalan semu yang sulit untuk diwujudkan
 - b. Bisa menjadi motivator
 - c. Ada unsure pembeda dengan yang lain
 - d. Unik dan berbeda dengan yang lain
 - e. Bisa menjadi tujuan untuk bersaing
28. Tokoh siapakah yang memiliki visi “Mobil rakyat untuk semua keluarga” ?
- a. Henry Ford
 - b. Bill Gates
 - c. Steve Chen
 - d. Steve Jobs
 - e. Bill Hucks
29. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman merupakan misi yang bersifat.....
- a. Ringkas dan jelas
 - b. Budaya perusahaan
 - c. Unik
 - d. Fleksibel
 - e. Memberikan inspirasi
30. Selain mengetahui visi dan misi, seorang wirausaha yang memiliki jiwa kepemimpinan juga harus mengetahui....
- a. Keinginan karyawan
 - b. Jumlah keuntungan yang diperoleh
 - c. Cara mengambil keputusan
 - d. Sejarah perusahaan
 - e. Strategi yang akan dirumuskan
31. Berikut ini langkah pertama yang harus dilakukan dalam merumuskan visi dan misi adalah...
- a. Melakukan perbaikan visi dan misi
 - b. Perhatikan aspek analisa SWOT

- c. Melakukan riset, baik ke industry atau pasar
 - d. Mengumpulkan data pasar
 - e. Memerumuskan susunan data dengan mencari tren
32. Siapakah yang memimpin manajemen suatu perusahaan?
- a. Pimpinan perusahaan
 - b. Manajer perusahaan
 - c. Pemegang saham
 - d. Karyawan
 - e. Direktur
33. Dalam mengatur perusahaan, wirausahawan perlu melakukan kegiatan usaha di bawah ini, *kecuali*.....
- a. Mencatat semua uang yang masuk/keluar
 - b. Penataan barang-barang
 - c. Membuat jadwal usaha
 - d. Menyusun struktur organisasi
 - e. Menyusun uraian tugas pokok untuk menjalankan usaha
34. Berikut ini merupakan manfaat adanya organisasi bagi wirausahawan, kecuali....
- a. Mempertegas hubungan dengan karyawan
 - b. Menciptakan hubungan antar karyawan
 - c. Mengetahui tugas yang akan dijadikan karyawan
 - d. Mengetahui kepada siapa karyawan harus bertanggung jawab
 - e. Lebih mengenal kondisi pemasaran dan prospeknya
35. Wirausahawan berhasil dalam usaha karena memiliki beberapa keunggulan di bawah ini, kecuali..
- a. Semangat
 - b. Berpikir positif
 - c. Kreatif dan inovatif
 - d. mudah menyerah
 - e. berjiwa besar

SOAL TEST MATERI MEMBANGUN VISI DAN MISI USAHA

Mata Diklat: Kewirausahaan

Silklus II

Nama :

Kelas :

No. Absen :

A. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dibawah ini dengan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d dan e !

1. Tujuan, rencana, program serta strategi suatu usaha disebut dengan.....

a. Visi dan misi usaha	d. Situasi usaha
b. Prospek usaha	e. Sasaran usaha
c. Tahapan usaha	
2. Angan –angan atau imajinasi seseorang tentang usaha atau bisnis atau diri mereka suatu saat nanti adalah pengertian dari.....

a. Imajinasi usaha	d. Misi usaha
b. Visi usaha	e. strategi usaha
c. Tujuan usana	
3. Pernyataan yang berkaitan dengan visi perusahaan berikut ini benar, kecuali...
 - a. Visi perusahaan harus mempunyai daya saing strategis
 - b. Visi perusahaan jangkauan pemikiran menembus batas waktu
 - c. Visi akan mengarahkan wirausaha untuk secara produktif mengantisipasi masa dating
 - d. Wirausaha yang punya visi ada kaitanya dengan jabatan orang lain
 - e. Visi adalah suatu hal yang dapat dibentuk, di pupuk dan dikembangkan
4. Misi perusahaan dapat berguna untuk....
 - a. Mengetahui besarnya modal yang akan dibutuhkan
 - b. Memperoleh keuntungan maksimal perusahaan

- c. Meningkatkan kreativitas dan pengetahuan karyawan
 - d. Memudahkan perusahaan meningkatkan volume penjualan
 - e. Mengurangi jumlah karyawan yang tidak produktif
5. Berikut ini adalah sifat visi yang ideal, kecuali.....
- d. Periode waktu
 - d. Ambisius
 - e. Strategis
 - e. Terjangkau
 - f. Unik
6. Berikut ini merupakan persyaratan dan kriteria visi perusahaan, *kecuali*.....
- a. Dapat dibayangkan oleh seluruh jajaran organisasi perusahaan
 - b. Memungkinkan pencapaian tujuan perusahaan
 - c. Terfokus pada permasalahan perusahaan saingan
 - d. Berwawasan jangka panjang
 - e. Memiliki nilai yang diinginkan anggota organisasi
7. Unsur pokok dalam sebuah misi adalah.....
- a. Memiliki periode waktu
 - b. Dapat dikomunikasikan
 - c. Menggambarkan bentuk usaha
 - d. Pernyataan strategis jangka panjang dan jangka pendek
 - e. Bersifat ringkas dan jelas
8. Hal-hal yang menjelaskan mengapa organisasi perusahaan itu harus ada dan apa saja yang dilakukannya serta bagaimana melakukannya disebut....
- a. Tujuan perusahaan
 - b. Visi perusahaan
 - c. Misi perusahaan
 - d. Sasaran perusahaan
 - e. Keberhasilan perusahaan
9. Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merumuskan misi perusahaan adalah....
- a. Produk/jasa yang akan dihasilkan

- b. Harga yang pantas untuk produk tersebut
 - c. Segmen pasar yang akan dilayani
 - d. Apakah produk/pelayanan itu memang dibutuhkan
 - e. Kualitas yang diinginkan
10. Perumusan misi perusahaan dapat dilakukan diantaranya dengan....
- a. Menganalisis permintaan pasar
 - b. Menghitung anggaran perusahaan
 - c. Menyebarkan misi perusahaan
 - d. Menentukan segmen pasar
 - e. Melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan
11. Siapakah penemu yang memiliki visi era computer dirumah-rumah?
- a. Bill Gates
 - b. Henry Ford
 - c. Steve Chen
 - d. Steve Jobs
 - e. Bill Hucks
12. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman merupakan misi yang efektif yang bersifat.....
- a. Budaya perusahaan
 - b. Memberikan inspirasi
 - c. Ringkas dan jelas
 - d. Fleksibel
 - e. Membantu mengambil keputusan
13. Sesuatu yang akan dicapai atau dihasilkan oleh perusahaan disebut ...
- a. Sasaran perusahaan
 - b. Misi perusahaan
 - c. Tujuan perusahaan
 - d. Visi perusahaan
 - e. Strategi perusahaan
14. Pernyataan yang berkaitan dengan visi perusahaan berikut ini benar, kecuali...
- a. Visi perusahaan harus mempunyai daya saing strategis
 - b. Visi perusahaan jangkauan pemikiran menembus batas waktu

- c. Visi akan mengarahkan wirausaha untuk secara produktif mengantisipasi masa dating
 - d. Wirausaha yang punya visi ada kaitanya dengan jabatan orang lain
 - e. Visi adalah suatu hal yang dapat dibentuk, di pupuk dan dikembangkan
15. Selain mengetahui visi dan misi, seorang wirausaha yang memiliki jiwa kepemimpinan juga harus mengetahui....
- a. Keinginan karyawan
 - b. Jumlah keuntungan yang diperoleh
 - c. Cara mengambil keputusan
 - d. Sejarah perusahaan
 - e. Strategi yang akan dirumuskan
16. Berikut ini langkah pertama yang harus dilakukan dalam merumuskan visi dan misi adalah...
- a. Melakukan perbaikan visi dan misi
 - b. Perhatikan aspek analisa SWOT
 - c. Melakukan riset, baik ke industry atau pasar
 - d. Mengumpulkan data pasar
 - e. Memerumuskan susunan data dengan mencari tren
17. Siapakah yang memimpin manajemen suatu perusahaan?
- a. Pimpinan perusahaan
 - b. Manajer perusahaan
 - c. Pemegang saham
 - d. Karyawan
 - e. Direktur
18. Dalam mengatur perusahaan, wirausahawan perlu melakukan kegiatan usaha di bawah ini, *kecuali*.....
- a. Mencatat semua uang yang masuk/keluar
 - b. Penataan barang-barang
 - c. Membuat jadwal usaha
 - d. Menyusun struktur organisasi
 - e. Menyusun uraian tugas pokok untuk menjalankan usaha
19. Berikut ini merupakan manfaat adanya organisasi bagi wirausahawan, *kecuali*....

- a. Mempertegas hubungan dengan karyawan
 - b. Menciptakan hubungan antar karyawan
 - c. Mengetahui tugas yang akan dijadikan karyawan
 - d. Mengetahui kepada siapa karyawan harus bertanggung jawab
 - e. Lebih mengenal kondisi pemasaran dan prospeknya
20. Wirausahawan berhasil dalam usaha karena memiliki beberapa keunggulan di bawah ini, kecuali..
- a. Semangat
 - b. Berpikir positif
 - c. Kreatif dan Inovatif
 - d. mudah menyerah
 - e. berjiwa besar
21. Berikut ini adalah sifat visi yang ideal, kecuali.....
- a. Periode waktu
 - b. Strategis
 - c. Unik
 - d. Ambisius
 - e. Terjangkau
22. Mengapa visi yang ideal harus bersifat sederhana (simple) ?
- a. Supaya sesuai dengan kondisi
 - b. Agar tidak kehilangan energy
 - c. Agar mudah dipahami, diimajinasikan dan dibayangkan besar, ukuran ataupun posisinya
 - d. Sehingga bias menjadi tujuan untuk bersaing
 - e. Supaya menjadi motivator
23. Dalam Analisis SWOT, yang termasuk sisi eksternal adalah.....
- a. Perusahaan dan lingkungan
 - b. Rencana bisnis
 - c. Modal usaha
 - d. Pemimpin perusahaan
 - e. Saingan bisnis
24. Dalam analisis SWOT, yang merupakan peluang dalam kegiatan usaha disebut.....

- d. *Threat*
 - e. *Weakness*
 - f. *Strength*
 - d. *Opportunity*
 - e. *Reality*
25. Berikut merupakan hal-hal yang terkandung dalam sebuah misi, *kecuali*.....
- a. Tujuan dan alasan keberadaan suatu organisasi
 - b. Merumuskan berapa banyak perusahaan pesaing
 - c. Tindakan dan langkah-langkah yang harus dilakukan
 - d. Alasan bisnis Anda harus berkembang
 - e. Cara mewujudkan tujuan Anda
26. Dibawah ini yang *bukan* termasuk sifat strategis pada visi yang ideal adalah...
- a. Sebuah khayalan semu yang sulit untuk diwujudkan
 - b. Bisa menjadi motivator
 - c. Ada unsur pembeda dengan yang lain
 - d. Unik dan berbeda dengan yang lain
 - e. Bisa menjadi tujuan untuk bersaing
27. Suatu misi mengandung makna....dari organisasi atau bisnis anda
- a. Identitas
 - b. Tujuan dan keberadaan
 - c. Kinerja
 - d. Perjuangan
 - e. Kemampuan
28. Berikut ini adalah sifat visi yang ideal, *kecuali*.....
- a. Periode waktu
 - b. Strategis
 - c. Unik
 - d. Ambisius
 - e. Terjangkau
29. Mengapa visi yang ideal harus bersifat sederhana (simple) ?
- a. Supaya sesuai dengan kondisi
 - b. Agar tidak kehilangan energy
 - c. Agar mudah dipahami, diimajinasikan dan dibayangkan besar, ukuran ataupun posisinya
 - d. Sehingga bias menjadi tujuan untuk bersaing

- e. Supaya menjadi motivator
30. Dalam Analisis SWOT, yang termasuk sisi eksternal adalah.....
- a. Perusahaan dan lingkungan
 - b. Rencana bisnis
 - c. Modal usaha
 - d. Pemimpin perusahaan
 - e. Saingan bisnis

KUNCI JAWABAN SOAL TEST
MATERI MEMBANGUN VISI DAN MISI USAHA
Mata Diklat: Kewirausahaan
SIKLUS I

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	D	21.	A
2.	A	22.	C
3.	B	23.	C
4.	B	24.	A
5.	C	25.	D
6.	D	26.	B
7.	A	27.	A
8.	D	28.	A
9.	C	29.	D
10.	B	30.	E
11.	D	31.	C
12.	A	32.	B
13.	A	33.	A
14.	C	34.	E
15.	E	35.	D
16.	C		
17.	B		
18.	A		
19.	C		
20.	B		

KUNCI JAWABAN SOAL TEST
MATERI MEMBANGUN VISI DAN MISI USAHA
Mata Diklat: Kewirausahaan
SIKLUS II

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	A	21.	C
2.	A	22.	B
3.	B	23.	C
4.	C	24.	B
5.	B	25.	A
6.	D	26.	B
7.	D	27.	C
8.	D	28.	A
9.	D	29.	C
10.	B	30.	B
11.	D		
12.	A		
13.	C		
14.	A		
15.	E		
16.	B		
17.	C		
18.	D		
19.	C		
20.	E		

**SOAL TES TURNAMENT MATERI MEMBANGUN VISI DAN MISI USAHA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME
TOURNAMENT)**

Mata Diklat: Kewirausahaan

BUTIR –BUTIR PERTANYAAN PADA KARTU SOAL

No. Kartu	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jelaskan apa yang dimaksud visi usaha!	Visi usaha adalah sebuah tujuan, keinginan, atau angan-angan (gambaran)masa depan perusahaan yang Anda bangun, pilih, dan

		besarkan
2.	Jelaskan apa yang dimaksud misi usaha!	Misi usaha adalah usaha, pemikiran, dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan sebuah visi.
3.	Sebutkan dan jelaskan lima sifat visi yang ideal!	<p>Sifat visi yang ideal :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sederhana(simple), sehingga mudah dipahami, diimajinasikan dan dibayangkan besar, ukuran, ataupun posisi perusahaan Anda b. Terukur (measurable), jika visi tidak sesuai dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, yang mustahil untuk diwujudkan c. Terjangkau (reachable). Jika visi terukur, sederhana, tetapi tidak mungkin diwujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk Anda d. Beralasan(reasonable). Yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis di masa datang e. Ambisius. Jika visi tidak ambisius maka akan kehilangan energy.
4.	Sebutkan unsur-unsur pokok yang ada dalam sebuah misi	<p>Unsur-unsur pokok dalam sebuah misi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kiat dan usaha untuk mewujudkan visi b. Nilai-nilai dasar organisasi yang dinyatakan dalam misi organisasi c. Segmen pasar dan pelanggan d. Pernyataan tentang produk atau jasa yang dimasuki(dijualnya) e. Keyakinan yang kuat, asumsi-asumsi, dan budaya kerja dengan orientasi mutu
5.	Sebutkan dan jelaskan lima sifat misi yang efektif	<ul style="list-style-type: none"> a. Ringkas dan jelas. Yaitu mudah dipahami, gampang diingat, menyatakan spesifikasi bidang secara jelas b. Unik. Yaitu harus ada unsur pembeda sehingga tidak klise c. Fleksibel. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman d. Bisa membantu untuk mengambil keputusan. Misi menjadi pegangan kerja, arah, dan kebijakan perusahaan dalam operasionalnya. e. Memberikan inspirasi. Ada unsur ambisius, tekad bulat dan arah perusahaan sehingga

		misi juga member inspirasi baru bagi siapa saja yang berada dalam organisasi
6.	Jelaskan langkah-langkah wirausaha untuk menyusun visi dan misi	<ul style="list-style-type: none"> a. Langkah-langkan menyusun visi dan misi usaha: b. Melakukan riset, baik ke industry ataupun pasar, lokasi dan organisasi itu sendiri c. Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi d. Mengumpulkan data pasar e. Merumuskan susunan data dengan mencari trend an unsure pembedanya f. Merumuskan visi dan misi g. Mengkomunikasikan ke anggota organisasi h. Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan kritik dan saran dari anggota organisasi i. Perhatikan aspek analisa SWOT (strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)
7.	Berikan contoh visi seorang yang sukses	Henry Ford dengan visinya”Mobil rakyat untuk semua keluarga” dimana pada masa itu orang tidak percaya padanya karena transportasi dengan kuda lebih murah, andal, dan semua orang bias memakainya.
8.	Jelaskan mengapa seorang wirausaha harus memiliki jiwa kepemimpinan	<p>Seorang wirausaha harus memiliki jiwa kepemimpinan untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengambil keputusan dan mengelola resiko b. Memutuskan untuk menjadi wirausaha mandiri c. Menumbuhkan sifat pantang menyerah d. Mengelola konflik menjadi konflik yang bersifat positif e. Mengetahui visi, misi serta merencanakan strategi yang akan dirumuskan.
9.	Jelaskan apa peran kepemimpinan dan manajemen dalam merumuskan visi dan misi	Seorang merumuskan visi, misi, strategi, dan nilai perusahaan atau bisnis. Sedangkan manajemen, yang dipimpin oleh manajer, adalah individu, departemen, kelompok, atau organisasi yang membuat perencanaan, program, taktik, kendali, dan anggaran untuk mewujudkan visi,

		misi, strategi dan nilai perusahaan yang telah ditetapkan oleh pemimpin
10.	Jelaskan mengapa setiap individu membutuhkan visi dan misi	Karena visi dan misi dibutuhkan untuk meraih tujuan dan keinginannya
11.	Jelaskan bagaimana cara merumuskan visi!	<p>Cara merumuskan visi adalah dengan menjawab pertanyaan berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> Perhatikan dan pelajari cara-cara pebisnis sukses dalam merumuskan visinya Usaha apa yang Anda lakukan saat ini? Mengapa Anda mendirikan usaha tersebut? Akan dibawa kemana bisnis Anda nanti? Bayangkan bisnis Anda beberapa tahun mendatang Bagaimana perkembangan usaha Anda nantinya? akan sebesar apa ? Barang dan jasa seperti apa yang Anda jual sekarang dan yang akan datang Apa cita-cita dan tujuan jangka panjang pemilik usaha, rekan bisnis, pemilik saham bisnis Anda? Nilai-nilai dasar, aspirasi dan persepsi seperti apa yang akan Anda perjuangkan nantinya. Jika Anda bias menjawab, merumuskan dan meringkas dengan baik berarti Anda telah membuat sebuah visi bisnis
12.	Hal apa sajakah yang ada pada visi?	<ol style="list-style-type: none"> Wawasan yang menjadi tolak ukur arah pertumbuhan bisnis Anda Sosok Anda atau usaha Anda di masa mendatang Bentuk usaha Anda akan sebesar apa Alasan Anda memasuki usaha di bidang tersebut Imajinasi mengenai posisi usaha Anda dan emana bisnis Anda mau dibawa
13	Sebutkan sifat strategis yang berdampak pada suatu usaha!	<ol style="list-style-type: none"> Bisa menjadi tujuan untuk bersaing Ada unsure pembeda dengan yang lain Bisa menjadi motivator Unik dan berbeda dengan yang lain

Kartu Bernomor**1**

Jelaskan apa yang dimaksud visi usaha!

2

Jelaskan apa yang dimaksud misi usaha!

3

Sebutkan dan jelaskan lima sifat visi yang ideal!

4

Sebutkan unsur-unsur pokok yang ada dalam sebuah misi!

(Pertanyaan)**5**

Sebutkan dan jelaskan lima sifat misi yang efektif!

6

Jelaskan langkah-langkah wirausaha untuk menyusun visi dan misi!

7

Berikan contoh visi seorang yang sukses!

8

Jelaskan mengapa seorang wirausaha harus memiliki jiwa kepemimpinan!

9

Jelaskan apa peran kepemimpinan dan manajemen dalam merumuskan visi dan misi!

12

Hal apa sajakah yang ada pada visi?

10

Jelaskan mengapa setiap individu membutuhkan visi dan misi!

13

Sebutkan sifat strategis yang berdampak pada suatu usaha!

10

Jelaskan mengapa setiap individu membutuhkan visi dan misi!

11

Jelaskan bagaimana cara merumuskan visi!

Kartu Bernomor

(Jawaban)

1

Visi usaha adalah sebuah tujuan, keinginan, atau angan-angan (gambaran) masa depan perusahaan yang Anda bangun, pilih, dan besarkan

2

Misi usaha adalah usaha, pemikiran, dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan sebuah visi.

3

Sifat visi yang ideal :

- Sederhana (simple), sehingga mudah dipahami, diimajinasikan dan dibayangkan besar, ukuran, ataupun posisi perusahaan Anda
- Terukur (measurable), jika visi tidak sesuai dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, yang mustahil untuk diwujudkan
- Terjangkau (reachable). Jika visi terukur, sederhana, tetapi tidak mungkin diwujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk Anda
- Beralasan (reasonable). Yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis di masa datang
- Ambisius. Jika visi tidak ambisius maka akan kehilangan energi.

4

Unsure-unsur pokok dalam sebuah misi :

- Kiat dan usaha untuk mewujudkan visi
- Nilai-nilai dasar organisasi yang dinyatakan dalam misi organisasi
- Segmen pasar dan pelanggan
- Pernyataan tentang produk atau jasa yang dimasuki (dijualnya)
- Keyakinan yang kuat, asumsi-asumsi, dan budaya kerja dengan orientasi mutu

5

- Ringkas dan jelas. Yaitu mudah dipahami, gampang diingat, menyatakan spesifikasi bidang secara jelas
- Unik. Yaitu harus ada unsure pembeda sehingga tidak klise
- Fleksibel. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman
- Bisa membantu untuk mengambil keputusan. Misi menjadi pegangan kerja, arah, dan kebijakan perusahaan dalam operasionalnya.
- Memberikan inspirasi. Ada unsure ambisius, tekad bulat dan arah perusahaan sehingga misi juga memberi inspirasi baru bagi siapa saja yang berada dalam organisasi

6

- a. Langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha:
- b. Melakukan riset, baik ke industry ataupun pasar, lokasi dan organisasi itu sendiri
- c. Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi
- d. Mengumpulkan data pasar
- e. Merumuskan susunan data dengan mencari trend and unsure pembedanya
- f. Merumuskan visi dan misi
- g. Mengkomunikasikan ke anggota organisasi
- h. Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan kritik dan saran dari anggota organisasi
- i. Perhatikan aspek analisa SWOT (strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)

7

Henry Ford dengan visinya "Mobil rakyat untuk semua keluarga" dimana pada masa itu orang tidak percaya padanya karena transportasi dengan kuda lebih murah, andal, dan semua orang bias memakainya.

8

Seorang wirausaha harus memiliki jiwa kepemimpinan untuk :

- a. Mengambil keputusan dan mengelola resiko
- b. Memutuskan untuk menjadi wirausaha mandiri
- c. Menumbuhkan sifat pantang menyerah
- d. Mengelola konflik menjadi konflik yang bersifat positif
- e. Mengetahui visi, misi serta merencanakan strategi yang akan dirumuskan.

9

Seorang merumuskan visi, misi, strategi, dan nilai perusahaan atau bisnis. Sedangkan manajemen, yang dipimpin oleh manajer, adalah individu, departemen, kelompok, atau organisasi yang membuat perencanaan, program, taktik, kendali, dan anggaran untuk mewujudkan visi, misi, strategi dan nilai perusahaan yang telah ditetapkan oleh pemimpin

10

Karena visi dan misi dibutuhkan untuk meraih tujuan dan keinginannya

11

Cara merumuskan visi adalah dengan menjawab pertanyaan berikut :

- a. Perhatikan dan pelajari cara-cara peisnis sukses dalam merumuskan visinya
- b. Usaha apa yang Anda lakukan saat ini?
- c. Mengapa Anda mendirikan usaha tersebut?
- d. Akan dibawa kemana bisnis Anda nanti?
- e. Bayangkan bisnis Anda beberapa tahun mendatang
- f. Bagaimana perkembangan usaha Anda nantinya? akan sebesar apa ?
- g. Barang dan jasa seperti apa yang Anda jual sekarang dan yang akan datang
- h. Apa cita-cita dan tujuan jangka panjang pemilik usaha, rekan bisnis, pemilik saham bisnis Anda?
- i. Nilai-nilai dasar, aspirasi dan persepsi seperti apa yang akan Anda perjuangkan nantinya.
- j. Jika Anda bias menjawab, merumuskan dan meringkas dengan baik berarti Anda telah membuat sebuah visi bisnis

12

- a. Wawasan yang menjadi tolak ukur arah pertumbuhan bisnis Anda
- b. Sosok Anda atau usaha Anda di masa mendatang
- c. Bentuk usaha Anda akan sbesar apa
- d. Alasan Anda memasuki usaha di bidang tersebut
- e. Imajinasi mengenai posisi usaha Anda dan emana bisnis Anda mau dibawa

13

1. Bisa menjadi tujuan untuk bersaing
2. Ada unsure pembeda dengan yang lain
3. Bisa menjadi motivator
4. Unik dan berbeda dengan yang lain

LAMPIRAN III
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP) dan Hand Out

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 6 Purworejo
 MATA PELAJARAN : Kewirausahaan
 KELAS/SEMESTER : X/2
 STANDAR KOMPETENSI : 2. Menerapkan Jiwa Kepemimpinan
 KODE KOMPETENSI : B
 ALOKASI WAKTU : 22 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2.3 Membangun Visi dan Misi Usaha	- Menyusun visi dan misi usaha - Menyusun rencana kegiatan sesuai dengan visi dan misi usaha	- Mengetahui visi dan misi usaha - Mengetahui kegiatan yang sesuai dengan visi dan misi usaha	- Menjelaskan visi dan misi usaha - Dapat menjalankan visi dan misi dalam kegiatan magang pada kegiatan unit usaha/unit produksi sekolah	- Tes Tertulis - Observasi - Hasil penugasan	6	2(4)		- modul bahan ajar - Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Hand Out - Buku referensi yang relevan

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Heriyanto Edhi Nugroho,S.Pd
NIP. 1968091520060 4 101

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(siklus I)

Sekolah	: SMK N 6 Purworejo
Bidang Keahlian	: Tata busana
Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Standar Kompetensi	: 2. Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar	: 2.3 Membangun visi dan misi usaha
Kelas/ Semester	: X/ 2
Siklus/Pertemuan	: 1/1

Indikator

1. Menjelaskan Pengertian visi usaha
2. Menjelaskan Sifat visi usaha yang efektif
3. Menjelaskan Contoh visi dari seseorang yang sukses
4. Menjelaskan Pengertian misi usaha
5. Menjelaskan Sifat misi usaha yang efektif
6. Menjelaskan Unsur-unsur pokok sebuah misi
7. Menjelaskan Peran kepemimpinan dalam merumuskan visi dan misi
8. Menjelaskan Langkah-langkah menyusun visi dan misi

Alokasi Waktu : 2 x @ 45 menit

1. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian visi usaha
2. Siswa dapat menjelaskan sifat visi usaha yang efektif
3. Siswa dapat menjelaskan contoh visi dari seseorang yang sukses
4. Siswa dapat menjelaskan pengertian misi usaha
5. Siswa dapat menjelaskan sifat misi usaha yang efektif
6. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur pokok sebuah misi
7. Siswa dapat menjelaskan Peran kepemimpinan dalam merumuskan visi dan misi

8. Menjelaskan Langkah-langkah menyusun visi dan misi

2. Materi Pembelajaran :

1. Visi Usaha

Menurut Wibisono (2006:43) visi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan cita-cita atau impian sebuah organisasi atau perusahaan yang ingin dicapai di masa depan. Atau dapat dikatakan bahwa visi merupakan pernyataan *want to be* dari organisasi atau perusahaan. Visi juga merupakan hal yang sangat krusial bagi perusahaan untuk menjamin kelestarian dan kesuksesan jangka panjang.

Jadi visi adalah sebuah tujuan, keinginan, atau angan-angan (gambaran) masa depan perusahaan yang ingin anda bangun, pilih, dan besarkan. Oleh karena itu visi yang ideal menurut Hendro (2002:162) adalah sebagai berikut :

- a. Sederhana (*simple*), sehingga mudah di pahami, diimajinasikan, dan di bayangkan besar, ukuran posisi, perusahaan anda.
- b. Terukur (*measurable*), Jika ini tidak sesuai dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, sebuah khayalan semu yang mustahil untuk di wujudkan.
- c. Tejangkau (*reachable*), Jika visi terukur, sederhana tetapi tidak mungkin bisa di wujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk Anda, meskipun mungkin ideal bagi orang lain.
- d. Beralasan (*reasonable*), Visi juga mengandung unsur pokok, yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis anda di masa datang.
- e. Ambisius. Jika visi tidak mengandung unsur yang bersifat ambisius, visi itu juga akan kehilangan energy.
- f. Periode waktu (*time frame*). Sebuah visi dengan target waktu yang jelas akan memudahkan tingkat ketercapaian visi tersebut.
- g. Bersifat strategis (*strategic*). Visi yang tidak bersifat *strategic* tidak akan berdampak besar pada usaha Anda.

- h. Sifat strategis yang dimaksud adalah bisa menjadi tujuan untuk bersaing, ada unsur pembeda dengan yang lain, bisa menjadi motivator, unik dan berbeda dengan yang lain.
- i. Ada kejelasan hubungan kejadian saat ini dengan kejadian masa datang.
- j. Perspektif kondisi Anda saat ini ke masa datang.
- k. Komunikatif. Jika visi tidak dapat di komunikasikan atau terlalu rumit, yang akan mengerti visi Anda hanya Anda sendiri.

2. Misi Usaha

Pada dasarnya misi merupakan alasan mendasar eksistensi suatu organisasi (Drucker, 2000:87). Pernyataan misi organisasi, terutama di tingkat unit bisnis menentukan batas dan maksud aktivitas bisnis perusahaan. Jadi perumusan misi merupakan realisasi yang akan menjadikan suatu organisasi mampu menghasilkan produk dan jasa berkualitas yang memenuhi kebutuhan, keinginan dan harapan pelanggannya (Prasetyo dan Benedicta, 2004:8). Menurut Wheelen sebagaimana dikutip oleh Wibisono (2006:46-47) misi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan eksistensi organisasi yang memuat apa yang disediakan oleh perusahaan kepada masyarakat, baik berupa produk ataupun jasa.

Jadi misi adalah usaha, pemikiran dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan sebuah visi yaitu tindakan untuk memperjelas apa yang dikehendaki oleh pemilik perusahaan dan menjadi pegangan untuk menjalankan usaha Anda sekarang dan yang akan datang hingga visi itu terwujud.

Menurut Hendro (2002:162) misi akan efektif bila bersifat :

- a. Ringkas dan jelas. Mudah di pahami, gampang di ingat, menyatakan bidang spesifikasi secara jelas.
- b. Unik. Harus ada unsur pembeda agar tidak klise.
- c. Fleksible. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksible agar sesuai dengan perkembangan zaman.

- d. Bisa membantu untuk mengambil keputusan. Misi juga menjadi pegangan kerja, arah kebijakan perusahaan dalam operasionalnya sehingga bisa membantu manajer, pimpinan atau orang yang ada didalamnya untuk mengambil keputusan.
- e. Budaya perusahaan. Misi harus membentuk unsur pembentuk etos kerja, motivasi, semangat kerja dan juga budaya kerja sehingga mengandung nilai-nilai yang harus di angkat dan menjadi ciri-ciri perusahaan yang di pegang teguh oleh karyawannya.
- f. Memberikan inspirasi. Ada unsur ambisi, tekad bulat, dan arah perusahaan sehingga misi juga memberikan inspirasi dan ide-ide baru bagi siapa saja yang ada dalam organisasi.

3. Langkah – langkah Menyusun Visi dan Misi Usaha

Seorang wirausaha harus mampu menyusun sebuah visi dan misi. menurut Hendro (2002:166) Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan riset, baik industry maupun pasar, lokasi dan organisasi itu sendiri termasuk karyawan, manajer, dan rekan bisnis.
- b. Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi.
- c. Mengumpulkan data pasar.
- d. Merumuskan susunan data dengan mencari trend dan unsur perbedaannya.
- e. Merumuskan visi dan misi.
- f. Mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar. Workshop, presentasi, atau rapat.
- g. lakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik dari anggota sehingga mereka merasa memiliki dan menyusun visi dan misi. Hal ini penting karena rasa memiliki perlu di bangun dari bawah.

- h. Perhatikan aspek analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

Setelah wirausahawan menetapkan visi dan misinya, diharapkan dia mampu mengambil keputusan beserta risikonya dan juga mempunyai wawasan dalam mengelola konflik serta mengetahui dan mampu mengasah jiwa kepemimpinannya.

3. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya Jawab
- c. Pembagian kelompok
- d. Diskusi kelompok
- e. Pemberian tugas

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
a. Tahap mengajar :	
1) Salam, ber doa, Presensi	5 menit
2) Apersepsi : menanyakan sejauh mana pengetahuan tentang materi yang akan disampaikan	5 menit
3) Materi singkat : menjelaskan garis besar materi yang akan disampaikan	5 menit
b. Tahapan belajar dalam kelompok :	
1) Pembagian kelompok	5 menit
2) Menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru	15 menit
c. Tahap kompetisi (<i>Game and Tournament</i>) :	
1) Menjelaskan aturan permainan dan Mempersiapkan anggota kelompok untuk maju ke meja tournamen	5 menit
2) Kompetisi antar kelompok	20 menit
3) Perhitungan skor dan Pembacaan skor	5 menit

d. Penutup :	
1) Pembagian hadiah bagi pemenang	3 menit
2) Post test	25 menit
3) Berdoa	2 menit

5. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

- Hendro. 2002. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Mardiyatmo. 2008. *Kewirausahaan untuk Kelas X SMK*, Surakarta:Yudhistira
- Wibisono. 2006. visi dan misi perusahaan. http://sarilovely.blogspot.com/2010/02/pengertian-visi-dan-misi-serta-beberapa_26.html. Diakses Tgl. 29 Maret 2011. Pukul 09.50 WIB

b. Media Pembelajaran

Handout

6. Penilaian

- a. Tes tertulis
- b. Tes lisan
- c. Penugasan (diskusi kelompok)

Purworejo, Mei 2011

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

\

Herianto Edhi Nugroho, S.Pd
NIP:19680915200604101

Miftahul Triana Fajri
NIP. 06513245005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(siklus II)

Sekolah	: SMK N 6 Purworejo
Bidang Keahlian	: Tata busana
Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Standar Kompetensi	: 2. Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar	: 2.3 Membangun visi dan misi usaha
Kelas/ Semester	: X/ 2
Siklus/Pertemuan	: 2

Indikator

1. Menjelaskan Pengertian visi usaha
2. Menjelaskan Sifat visi usaha yang efektif
3. Menjelaskan Contoh visi dari seseorang yang sukses
4. Menjelaskan Pengertian misi usaha
5. Menjelaskan Sifat misi usaha yang efektif
6. Menjelaskan Unsur-unsur pokok sebuah misi
7. Menjelaskan Peran kepemimpinan dalam merumuskan visi dan misi
8. Menjelaskan Langkah-langkah menyusun visi dan misi

Alokasi Waktu : 2 x @ 45 menit

1. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian visi usaha
2. Siswa dapat menjelaskan sifat visi usaha yang efektif
3. Siswa dapat menjelaskan contoh visi dari seseorang yang sukses
4. Siswa dapat menjelaskan pengertian misi usaha
5. Siswa dapat menjelaskan sifat misi usaha yang efektif
6. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur pokok sebuah misi

7. Siswa dapat menjelaskan Peran kepemimpinan dalam merumuskan visi dan misi
 8. Menjelaskan Langkah-langkah menyusun visi dan misi
2. Materi Pembelajaran :
- a. Visi Usaha**

Menurut Wibisono (2006:43) visi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan cita-cita atau impian sebuah organisasi atau perusahaan yang ingin dicapai di masa depan. Atau dapat dikatakan bahwa visi merupakan pernyataan *want to be* dari organisasi atau perusahaan. Visi juga merupakan hal yang sangat krusial bagi perusahaan untuk menjamin kelestarian dan kesuksesan jangka panjang.

Jadi visi adalah sebuah tujuan, keinginan, atau angan-angan (gambaran) masa depan perusahaan yang ingin anda bangun, pilih, dan besarkan. Oleh karena itu visi yang ideal menurut Hendro (2002:162) adalah sebagai berikut :

- a. Sederhana (*simple*), sehingga mudah di pahami, diimajinasikan, dan di bayangkan besar, ukuran posisi, perusahaan anda.
- b. Terukur (*measurable*), Jika ini tidak sesuai dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, sebuah khayalan semu yang mustahil untuk di wujudkan.
- c. Tejangkau (*reachable*), Jika visi terukur, sederhana tetapi tidak mungkin bisa di wujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk Anda, meskipun mungkin ideal bagi orang lain.
- d. Beralasan (*reasonable*), Visi juga mengandung unsur pokok, yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis anda di masa datang.
- e. Ambisius. Jika visi tidak mengandung unsur yang bersifat ambisius, visi itu juga akan kehilangan energy.
- f. Periode waktu (*time frame*). Sebuah visi dengan target waktu yang jelas akan memudahkan tingkat ketercapaian visi tersebut.

- g. Bersifat strategis (strategic). Visi yang tidak bersifat strategic tidak akan berdampak besar pada usaha Anda.
- h. Sifat strategis yang dimaksud adalah bisa menjadi tujuan untuk bersaing, ada unsur pembeda dengan yang lain, bisa menjadi motivator, unik dan berbeda dengan yang lain.
- i. Ada kejelasan hubungan kejadian saat ini dengan kejadian masa datang.
- j. Perspektif kondisi Anda saat ini ke masa datang.
- k. Komunikatif. Jika visi tidak dapat di komunikasikan atau terlalu rumit, yang akan mengerti visi Anda hanya Anda sendiri.

b. Misi Usaha

Pada dasarnya misi merupakan alasan mendasar eksistensi suatu organisasi (Drucker, 2000:87). Pernyataan misi organisasi, terutama di tingkat unit bisnis menentukan batas dan maksud aktivitas bisnis perusahaan. Jadi perumusan misi merupakan realisasi yang akan menjadikan suatu organisasi mampu menghasilkan produk dan jasa berkualitas yang memenuhi kebutuhan, keinginan dan harapan pelanggannya (Prasetyo dan Benedicta, 2004:8). Menurut Wheelen sebagaimana dikutip oleh Wibisono (2006:46-47) misi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan eksistensi organisasi yang memuat apa yang disediakan oleh perusahaan kepada masyarakat, baik berupa produk ataupun jasa.

Jadi misi adalah usaha, pemikiran dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan sebuah visi yaitu tindakan untuk memperjelas apa yang dikehendaki oleh pemilik perusahaan dan menjadi pegangan untuk menjalankan usaha Anda sekarang dan yang akan datang hingga visi itu terwujud.

Menurut Hendro (2002:162) misi akan efektif bila bersifat :

- a. Ringkas dan jelas. Mudah di pahami, gampang di ingat, menyatakan bidang spesifikasi secara jelas.
- b. Unik. Harus ada unsur pembeda agar tidak klise.

- c. Fleksible. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksible agar sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Bisa membantu untuk mengambil keputusan. Misi juga menjadi pegangan kerja, arah kebijakan perusahaan dalam operasionalnya sehingga bisa membantu manajer, pimpinan atau orang yang ada didalamnya untuk mengambil keputusan.
- e. Budaya perusahaan. Misi harus membentuk unsur pembentuk etos kerja, motivasi, semangat kerja dan juga budaya kerja sehingga mengandung nilai-nilai yang harus di angkat dan menjadi ciri-ciri perusahaan yang di pegang teguh oleh karyawannya.
- f. Memberikan inspirasi. Ada unsur ambisi, tekad bulat, dan arah perusahaan sehingga misi juga memberikan inspirasi dan ide-ide baru bagi siapa saja yang ada dalam organisasi.

c. Langkah – langkah Menyusun Visi dan Misi Usaha

Seorang wirausaha harus mampu menyusun sebuah visi dan misi. menurut Hendro (2002:166) Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan riset, baik industry maupun pasar, lokasi dan organisasi itu sendiri termasuk karyawan, manajer, dan rekan bisnis.
- b. Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi.
- c. Mengumpulkan data pasar.
- d. Merumuskan susunan data dengan mencari trend dan unsur perbedaannya.
- e. Merumuskan visi dan misi.
- f. Mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar. Workshop, presentasi, atau rapat.
- g. Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik dari anggota sehingga mereka merasa memiliki dan menyusun visi dan misi. Hal ini penting karena rasa memiliki perlu di bangun dari bawah.

h. Perhatikan aspek analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

Setelah wirausahawan menetapkan visi dan misinya, diharapkan dia mampu mengambil keputusan beserta risikonya dan juga mempunyai wawasan dalam mengelola konflik serta mengetahui dan mampu mengasah jiwa kepemimpinannya.

3. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya Jawab
- c. Pembagian kelompok
- d. Diskusi kelompok
- e. Pemberian tugas
- f. Presentasi

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
a. Tahap mengajar :	
1) Salam, ber doa, Presensi	5 menit
2) Apersepsi : menanyakan sejauh mana pengetahuan tentang materi yang akan disampaikan	5 menit
3) Materi singkat : menjelaskan garis besar materi yang akan disampaikan	5 menit
b. Tahapan belajar dalam kelompok :	
1) Pembagian kelompok	5 menit
2) Diskusi kelompok dan presentasi	25 menit
c. Tahap kompetisi (<i>Game and Tournament</i>) :	
4) Menjelaskan aturan permainan dan Mempersiapkan anggota kelompok untuk maju ke meja turnamen	5 menit
5) Kompetisi antar kelompok	15menit
6) Perhitungan skor dan Pembacaan skor	5 menit
d. Penutup :	
4) Pembagian hadiah bagi pemenang	3 menit
5) Post test	25 menit
6) Berdoa	2 menit

5. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

- Hendro. 2002. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Mardiyatmo. 2008. *Kewirausahaan untuk Kelas X SMK*, Surakarta:Yudhistira
- Wibisono. 2006. visi dan misi perusahaan. http://sarilovely.blogspot.com/2010/02/pengertian-visi-dan-misi-serta-beberapa_26.html. Diakses Tgl. 29 Maret 2011. Pukul 09.50 WIB

b. Media Pembelajaran

Handout

6. Penilaian

- a. Tes tertulis
- b. Tes lisan
- c. Penugasan (diskusi kelompok)

Purworejo, Mei 2011

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Herianto Edhi Nugroho, S.Pd
NIP:19680915200604101

Miftahul Triana Fajri
NIP. 06513245005

LAMPIRAN IV
Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa
Pada tiap siklus

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Alep Hadi Munfaqiroh	50	60	77
2	Ana nur Robitoh	55	71,4	87
3	Any Riyanti	65	82,9	90
4	Desi Mulyani	50	71,4	77
5	Diah Nurfani	65	71,4	73
6	Diah Puspitaningsih	60	77,1	80
7	Dwi Oktaviyanti	55	60	93
8	Eka Dwi Saputri	45	65,7	77
9	Eka Ermawati Hidayah	40	57,1	67
10	Eni Rahmawati	40	51,4	87
11	Ernawati Pujilestari	55	62,9	67
12	Heni Taslimah	60	68,6	77
13	Ika Apriliyani	45	51,4	77
14	Jauharotun Lisnawati	60	51,4	83
15	Kurnia Wahyuni	45	65,7	80
16	Lilik Sofiana	50	65,7	83
17	Marwati	55	54,3	93
18	Muslimah	50	60	77
19	Musriyatun	50	65,7	73
20	Puri Satiti Jati	65	80	93
21	Reni Retno Asih	45	54,3	67
22	Retno Agustiningsih	45	57,1	60
23	Rina Subarsih	55	71,4	73
24	Rini Utari	40	57,1	90
25	Sapti Indraswari	50	62,9	77
26	Serli Septiani	50	77,1	87
27	Siti Uswatun Kh	45	71,4	73
28	Siwi Sri Handayani	60	60	63
29	Solimah	55	57,1	87
30	Suntari	55	62,9	73
31	Unaisatur Rofiah	50	62,9	73
32	Wariyati	65	74,3	77
Jumlah		167,5	2063	2511
Nilai Rata-rata kelas		52,34	64,5	78,47

1. Pra siklus

c. Menghitung rentang(R)

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} + 1 \\ &= 65 - 40 + 1 = 26\end{aligned}$$

d. Menentukan interval kelas (i)

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 32 = 1 + 3,3 \cdot 1,51 = 5,58$$

jadi, jumlah kelas interval 5 atau 6

e. Panjang Kelas

$$p.\text{kelas} = \text{Rentang} : \text{jumlah kelas} = 26 : 5 = 4,3$$

dibulatkan menjadi 4

f. Menyusun tabel distribusi frekuensi

Tabel 13 : Distribusi Frekuensi 1

No	Nilai	X_i	f_i	$f_i X_i$	$(X_i - \text{rata2})^2$	$f_i(X_i - \text{rata2})^2$
1	40 – 44	42	3	126	152,28	456,84
2	45 – 49	47	6	282	53,88	323,28
3	50 – 54	52	8	416	5,48	43,84
4	55 – 59	57	7	399	7,08	49,56
5	60 – 64	62	4	248	58,68	234,72
6	65 – 69	67	4	268	160,28	641,12
Jumlah				1675		1749,36

$$g. \text{ Mean} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} = \frac{1675}{32} = 52,34$$

$$h. \text{ SD} = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{\sum f_i}} = \sqrt{\frac{1749,36}{32}} = 7,39$$

2. Siklus I

a. Menghitung rentang(R)

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} + 1 \\ &= 82,9 - 51,4 = 31,5\end{aligned}$$

b. Menentukan interval kelas (i)

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 32 = 1 + 3,3 \cdot 1,51 = 5,58$$

jadi, jumlah kelas interval 5 atau 6

c. Panjang Kelas

$$p.\text{kelas} = \text{Rentang} : \text{jumlah kelas} = 31,5 : 5 = 6,3$$

dibulatkan menjadi 7

d. Menyusun tabel distribusi frekuensi

Tabel 13 : Distribusi Frekuensi 1

No	Nilai	Xi	fi	fiXi	(Xi-rata2) ²	fi(Xi-rata2) ²
1	50 – 54	52	5	260	156,25	781,25
2	55 – 59	57	4	228	56,25	225
3	60 – 64	62	8	496	6,25	50
4	65 – 69	67	5	335	6,25	31,25
5	70 - 74	72	6	432	56,25	337,5
6	75 - 79	77	2	154	156,25	312,5
7	80 - 84	82	2	164	306,25	612,5
Jumlah			32	2063		2350

$$e. \text{ Mean} = \frac{\sum fiXi}{\sum fi} = \frac{2063}{32} = 64,5$$

$$i. \text{ SD} = \sqrt{\frac{\sum fi(Xi - \bar{X})^2}{\sum fi}} = \sqrt{\frac{2350}{32}} = 8,57$$

3. Siklus II

a. Menghitung rentang(R)

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} + 1 \\ &= 93 - 60 = 33\end{aligned}$$

b. Menentukan interval kelas (i)

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 32 = 1 + 3,3 \cdot 1,51 = 5,58$$

jadi, jumlah kelas interval 5 atau 6

c. Panjang Kelas

$$p.\text{kelas} = \text{Rentang} : \text{jumlah kelas} = 33 : 5 = 6,6$$

dibulatkan menjadi 7

d. Menyusun tabel distribusi frekuensi

Tabel 13 : Distribusi Frekuensi 1

No	Nilai	Xi	fi	fiXi	(Xi-rata2) ²	fi(Xi-rata2) ²
1	60 – 64	62	2	124	271,26	542,52
2	65 – 69	67	3	201	131,56	394,68
3	70 - 74	72	6	432	41,86	251,17
4	75 - 79	77	8	616	2,16	17,29
5	80 - 84	82	4	328	12,46	49,84
6	85 – 89	87	4	348	72,76	291,04
7	90 – 94	92	5	460	183,06	915,30
Jumlah			32	2511		2461,85

$$e. \text{ Mean} = \frac{\sum fiXi}{\sum fi} = \frac{2511}{32} = 78,47$$

$$f. \text{ SD} = \sqrt{\frac{\sum fi(Xi - \bar{X})^2}{\sum fi}} = \sqrt{\frac{2461,85}{32}} = 8,77$$

A. Ketercapaian KKM

No.	<i>Pra siklus</i>	<i>Ketercapaian</i>	Siklus I	<i>Ketercapaian</i>	Siklus II	<i>Ketercapaian</i>
1	50	Tidak Tercapai	60	Tidak Tercapai	77	Tercapai
2	55	Tidak Tercapai	71,4	Tercapai	87	Tercapai
3	65	Tercapai	82,9	Tercapai	90	Tercapai
4	50	Tidak Tercapai	71,4	Tercapai	77	Tercapai
5	65	Tercapai	71,4	Tercapai	73	Tercapai
6	60	Tidak Tercapai	77,1	Tercapai	80	Tercapai
7	55	Tidak Tercapai	60	Tidak Tercapai	93	Tercapai
8	45	Tidak Tercapai	65,7	Tercapai	77	Tercapai
9	40	Tidak Tercapai	57,1	Tidak Tercapai	67	Tercapai
10	40	Tidak Tercapai	51,4	Tidak Tercapai	87	Tercapai
11	55	Tidak Tercapai	62,9	Tidak Tercapai	67	Tercapai
12	60	Tidak Tercapai	68,6	Tercapai	77	Tercapai
13	45	Tidak Tercapai	51,4	Tidak Tercapai	77	Tercapai
14	60	Tidak Tercapai	51,4	Tidak Tercapai	83	Tercapai
15	45	Tidak Tercapai	65,7	Tercapai	80	Tercapai
16	50	Tidak Tercapai	65,7	Tercapai	83	Tercapai
17	55	Tidak Tercapai	54,3	Tidak Tercapai	93	Tercapai
18	50	Tidak Tercapai	60	Tidak Tercapai	77	Tercapai
19	50	Tidak Tercapai	65,7	Tercapai	73	Tercapai
20	65	Tercapai	80	Tercapai	93	Tercapai
21	45	Tidak Tercapai	54,3	Tidak Tercapai	67	Tercapai
22	45	Tidak Tercapai	57,1	Tidak Tercapai	60	Tidak Tercapai
23	55	Tidak Tercapai	71,4	Tercapai	73	Tercapai
24	40	Tidak Tercapai	57,1	Tidak Tercapai	90	Tercapai
25	50	Tidak Tercapai	62,9	Tidak Tercapai	77	Tercapai
26	50	Tidak Tercapai	77,1	Tercapai	87	Tercapai
27	45	Tidak Tercapai	71,4	Tercapai	73	Tercapai
28	60	Tidak Tercapai	60	Tidak Tercapai	63	Tidak Tercapai
29	55	Tidak Tercapai	57,1	Tidak Tercapai	87	Tercapai
30	55	Tidak Tercapai	62,9	Tidak Tercapai	73	Tercapai
31	50	Tidak Tercapai	62,9	Tidak Tercapai	73	Tercapai
32	65	Tercapai	74,3	Tercapai	77	Tercapai
Jumlah		4		15		33 siswa

Perhitungan tingkat ketercapaian KKM = (Jumlah siswa yang mencapai target/Jumlah siswa keseluruhan) x 100% = (4/32)x100% =12,5%.

Perhitungan tingkat ketercapaian KKM pada hasil belajar pra siklus sebesar 0,125% yang dapat dinyatakan tidak tercapai. Sedangkan pada siklus I ada 15 siswa yang memenuhi KKM dengan prosentase 53,1%. Dan pada siklus II ada 30 siswa sudah bisa memenuhi KKM dengan prosentase ketercapaian KKM pada siklus II sebesar 93,8%.

LAMPIRAN V

Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI



1. Tahap *Teaching* oleh Guru mata pelajaran Kewirausahaan



2. Tahap *Team* siklus I, siswa berdiskusi menyelesaikan soal dari Guru



1. Tahap *Team* siklus II, salah satu perwakilan Tim presentasi di depan kelas



2. Tahap *Tournament*, siswa berkompetisi menjawab kartu soal



3. Siswa mengerjakan *post test* pada akhir kegiatan pembelajaran



4. Tahap *Recognize Team* (Penghargaan kelompok)

LAMPIRAN VI

Surat Ijin Penelitian



210

PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)
Jl. Jend. Urip Sumoharjo No. 6 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 321666
Purworejo 54111

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/195/2011

Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).

Menunjuk : Surat Izin Penelitian dari Pembantu Dekan I UNY No. 1067/UN34.15/PL/2011 Tanggal 10 Mei 2011

Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset / Survey / PKL / KKN dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

N a m a : Miftahul Triana Fajri
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM/NIP/KTP/ dll. : 06513241016
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta
Program Studi : S.1
Alamat : Jl. Penatusan Timur Rt.007/001 Maos Kidul Kec. Maos Kab. Cilacap
No. Telp. : 08562541020
Penanggung Jawab : Dr. Sudji Munadi
Maksud / Tujuan : Penelitian
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo
Lokasi : SMK N 6 Purworejo
Lama Penelitian : 1 Bulan
Jumlah Peserta : -

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
2. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 1. Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kabupaten Purworejo
 2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
3. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 12 Mei 2011 sampai dengan tanggal 12 Juni 2011.

busan , dikirim kepada Yth :

- a. Bappeda Kab. Purworejo;
- a. Kesbangpolinmas Kab. Purworejo;
- a. Dinas P & K Kab. Purworejo;
- a. SMK N 6 Purworejo;
- ekan FT UNY

Dikeluarkan di : Purworejo
Pada tanggal : 12 Mei 2011

a.n. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR

PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO



Drs. SLAMET SRIYONO

Pembina Tk.I

NIP. 19660131 198702 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

10/05/2011 14:57



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 1067/UN34.15/PL/2011
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

10 Mei 2011

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Bupati Purworejo c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Purworejo
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Purworejo
6. Kepala SMKN 6 Purworejo


Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Implementasi Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMKN 6 Purworejo"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Miftahul Triana F	06513241016	Pend. Teknik Busana - S1	SMKN 6 Purworejo

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Sri Widarwati, M.Pd
NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 10 Mei 2011 sampai dengan selesai.
Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
u.b. Pembantu Dekan I,


Dr. Sudji Munadi
NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:
Ketua Jurusan
Ketua Program Studi